Enigma

AMIGA RUN

MENSILE - ANNO XII - NUMERO 102 - 2/99 - LIRE 15.000

102

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

IMAGE FX 3



TUTTO SUL NUOVO FANTASTIC DREAMS

B-VISION: LA PROVA

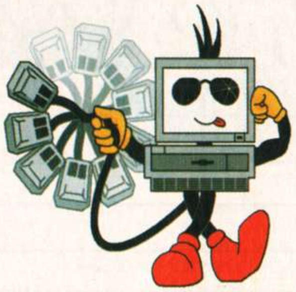
CD-ROM

Rivolgiti al tuo edicolante se non trovi il CD-ROM allegato alla rivista.

NEWS: NUOVE VERSIONI DI MIAMI - AGI NEWS - AMIGA QUEST - TUTTO SUL 3.5
HARDWARE: BLIZZARD VISION - UNO SGUARDO A PERMEDIA 2 - WB E RTG
CD-ROM: ELECTRONIC TEACHER 5.10 E AMINET SET 7 - DEVELOPER CD V1.2
MERCATO: INTERVISTA AGLI HURRICANE STUDIOS - SPECIALE: IL FASCINO DEL 3D
DTV: EXTREME - APROPOSITO DI: AMIGA FOREVER ONLINE EDITION
GAMES REVIEW E PREVIEW: MARBLELOUS 2 - FOREST DUMB FOREVER VIRTUAL BALL
MOON BASES - SPECIALE IMMAGINI DIGITALI - INTERNET: I SITI INTERNET PRODUTTIVI
IMAGINE BEBOP: AL LAVORO CON AREXX - GRAFICA: CYBERGRAPHX V4

SU CD-ROM: SHAREWARE AMIGA

Enigma Amiga Run è un periodico GR Edizioni S.r.l., viale espinasse 93 20156 Milano - Reg. Trib. Milano n° 35 del 25/01/1988 - Distributore ME.PE ME.PE. Via Giulio Carcano, 32 - 20141 Milano Spedizione in abb. postale gruppo /50 - Direttore Responsabile Gianluigi Zanfrognini



editoriale

Migrate... che poi tornate...

Eccoci all'ennesimo appuntamento con la vostra copia di Enigma Amiga Run. Questo mese posso dire che ho assistito ad un parto piuttosto travagliato ma quello che è veramente importante è poter leggere tutte le novità di questo numero 102 che ha come punto di forza la prova del nuovo Image FX 3 e della B-Vision della Phase 5.
Interessante anche il discorso relativo al futuro della nostra piattaforma, nelle news troviamo qualche prima confessione (o ammissione) ufficiosa sulle caratteristiche della nuova release del sistema operativo. Se avete la pazienza di leggere l'ennesima wish list...

Abbiamo voluto anche rivedere Amiga Forever, nella sua versione OnLine. Questa prova é stata affidata a Marco Milano che, suo malgrado, é costretto da tempo a lavorare con un PC per la mancanza cronica di un vero sequencer per Amiga dopo l'abbandono della sviluppo da parte della Blue Ribbon di quello che era il suo strumento di lavoro: Bars & Pipes. La scommessa? Far girare Bars&Pipes in emulazione e poter tornare con un pizzico di nostalgia ai fasti del passato.

Il mondo Amiga è in continuo fermento ma quello che continua a preoccuparci e la mancanza cronica di sviluppo di quei programmi che un tempo erano i pilastri della nostra piattaforma. Stiamo parlando, per esempio, di Lightwave, la versione ora in commercio per PC è solo una lontana parente di quella Amiga che per diverso tempo ha fatto il bello e il cattivo tempo nel mondo della creazione 3D a basso costo. Di Bars&Pipes abbiamo già parlato, anche il settore musicale ha risentito la perdita di molti progetti ambiziosi e vi assicuro che controllare tastiere da quattro o cinque milioni con Euterpe non é proprio come farlo con CuBase ma in mancanza d'altro...

C'è da dire che mentre molte software house sembrano abbandonare progetti blasonati altre giovani promesse si aggiungono al nostro parco software. Un ricambio generazionale su cui é bene soffermarsi.

Gli sviluppatori di dieci anni fa avevano un compilatore degno di questo nome (Lattice "C" ma anche il Manx non era poi male), venivano seguiti dalla allora Commodore, e riuscivano a sviluppare programmi il cui livello di instabilità era altissimo. Programmi con grande pretese che andavano in guru appena si cercava di lavorare seriamente. L'utente Amiga esperto era tale quando sapeva abilmente dribblare i bachi dei vari programmi. Mi ricordo che durante le impaginazioni con Professional Page sapevamo ridimensionare un box quando si era ancora in modalità testo produceva un guru sicuro. Questi programmi avevano anche delle pretese. Chiamare un programma Professional Page da un senso di sicurezza. Che fine ha fatto? Che fine ha fatto la Gold Disk? Hanno abbandonato il mercato Amiga dove avevano utenti registrati e gente che comprava il loro prodotti e sono finiti in un mercato dove lo squalo Microsoft non lascia scampo a nessuno. A chi sarebbe interessato Professional Page ad un costo paragonabile a Page Maker ma con la metà delle potenzialità del mostro dell'Adobe? Tutte queste software house che hanno lasciato il mercato Amiga che cosa hanno trovato nel mercato PC? Il successo? No.. Il fracasso. Blue Ribbon non poteva certo vendere un sequencer come Bars&Pipes a gente abituata a lavorare con Logic o CuBase. Che fine ha fatto? E' stata comprata dalla Microsoft e fatta sparire...
Ma cosa volevano queste software house? Portare l'esperienza amighista nel mercato PC (si disse in quei tempi). Nel mondo di Windows non hai scuse. Hai i sistemi migliori per sviluppare, hai compilatori e debugger spaziali ed hai un sistema operativo che "dovrebbe essere" solido. E mentre è facile vendere ad un pubblico amighista affamato di software per il proprio computer non puoi pensare di fare altrettanto con un utente Windows che ha la piu' grande libreria di software della galassia.
I programmatori di oggi su Amiga erano forse entusiasti utenti una decina di anni fa quando vedevano girare Defender of the Crown e rimanevano stupiti. Hanno cominciato a sviluppare in tempi in cui non c'erano linguaggi di programmazione degni di questo nome (ricordate il Dice C? Sembrava addirittura potente e stabile), hanno cominciato a sviluppare per passione con il solo scopo di farsi il software che in giro non si trovava e non si trova. I programmi di adesso sono più belli da vedersi ma che c'e' dietro? Ragazzi, gente della scena o semplici pazzi innamorati e poco furbi programmatori del 2000 cresciuti non a Kernighan e Ritchie ma passando le notti a fare prove da coder per capire come diavolo funziona questa macchina e per tirarle fuori tutta la linfa creativa che sembra inesauribile.

Fa' tenerezza lanciare dall'emulatore di casa Cloanto (la unica software house che almeno i programmi li faceva stabili...) software con sistema operativo 1.3. Quelle finestre bianche e blu mi hanno fatto riflettere. É cambiato tutto e non è cambiato nulla.

Mi trovo oggi con gli stessi problemi di anni fa ma con qualche cosa di importante in meno. Da questa mattina il mio A4000 non vuole più saperne di fare il boot. Una macchina non pochi anni di vita, dal peso di oltre 15 Kg e cosa ci faccio? Mi devo trasformare in esperto hardware, prendere il cacciavite a stella e cacciarlo dentro il case per l'ennesima volta, inventando l'ennesimo "acrocchio" che durerà fino a quando il computer mi servirà veramente.

Vogliamo parlare di hardware? La Phase 5 non ci pensa a fare hardware per PC... come puoi vendere ad un utente PC una SuperVGA con Cirrus Logic e farla pagare mezzo milione?
Village Tronic in un momento di sconforto aveva abbandonato il mercato Amiga per andare a gonfiare il parco di sviluppo della Apple. Forse avevano pensato che bastava lanciare sul mercato una scheda video a basso costo che questa si sarebbe venduta da sola. Errore. Gli utenti Mac sanno pagare caro il loro hardware ma poi hanno la pretesa che funzioni. Quindi dietro front! "Scusateci amighisti... torniamo a fare quello che ci piace... a fare hardware Amiga... Ecco la nuova Picasso IV l'ennesima SuperVGA che costa come un motorino e che ha bisogno di un software di supporto suo...". Che poi funzioni è perlomeno un dovere...

Intanto la Gateway2000 cosa fa? Mette in giro voci e lancia proclami che vengono smentiti in poche settimane. Assume gente e poi la licenzia (Fleecy Moss per esempio di cui si parla in questo stesso numero), dichiara che il 3.5 non ci sarà e poi ne annuncia la sua messa in commercio. Sapete cosa vi dico... presento una OPA e mi compro Amiga International. Perché se la Olivetti può comprare la Telecom anche Iurillo può comprare l'Amiga.

E che ci faccio? La rivendo alla Microsoft...

Uno stanchissimo (dopo il parto...)

Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)



Direttore Editoriale:
Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

Hanno collaborato:
Maurizio Bonomi (bonomi@skylink.it)
Alessandro Tasora (atasora@galactica.it)
Andrea Favini (jim@iol.it)
Marco Milano (maestro@tnt.it)
William Molducci (will@sira.it)
Paolo Griselli (griselli@skylink.it)
Harry Haller (ear@skylink.it)
Nicola Morocutti
Giorgio Signori (yurex@tin.it)
Alessio Cappelli

Uff. Abbonamenti e diffusione
Tel. (02) 38.01.00.30
Lunedì, Mercoledì e Venerdì (ore 10.00-12.00)
Giuliano Mapelli
(giuliano.mapelli@trademedia.it)

Distribuzione:
Messaggerie Periodici, V. le Famagosta, 75
20142 Milano, Tel. (02) 89.59.21

Impaginazione:
Michele Iurillo

Stampa:
Litografica - Via Leonardo d.Vinci, 9
Cuggiono (MI)

Disk Mastering:
Maurizio Bonomi

Realizzazione copertina:
Fabio Bussola (immagine)
Michele Iurillo (elaborazione)

"Enigma Amiga Run" è un mensile edito da G.R. Edizioni S.r.l.
Via Espinasse, 93 - 20156 Milano
Registrazione del Tribunale di Milano
N.35 del 25/1/1988
Redazione di Valencia (Spagna):
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia (Spagna)
Tel. 0034.6.373.94.71

URL: http://www.skylink.it/ear/

Chiuso in redazione il **15/2/1999**
Chiuso in impaginazione il **20/2/1999**

Direttore responsabile:
Gianluigi Zanfrognini

SOMMARIO

2/99 - NUMERO 102

EDITORIALE 3
Disquisizioni di Michele Iurillo sul momento Amiga.

POSTA 6
L'angolo della posta a cura di Giorgio Signori e della redazione di EAR.

NEWS 10
Tutto quello che si muove nel mercato Amiga. C'è anche il tempo di venire a conoscenza delle iniziative dell'A.G.I.

GRAFICA 16
Maurizio Bonomi ci introduce alla terza versione di ImageFX.

GRAFICA 19
Giorgio Signori ha provato per noi Fantastic Dreams.

HARDWARE 22
Ecco la tanto attesa recensione della B-Vision. La nuova scheda grafica di Phase 5. Giorgio Signori si è dato molto da fare...

CD-ROM 26
William Molducci questo mese ha provato per noi Electronic Teacher e Aminet Set 7

MERCATO 30
Nicola Morocutti è andato a visitare gli Hurricane Studios.

UTILITY 35
Ecco provata per voi da Andrea Favini la nuova versione 2 di Professional File System.

GRAFICA 38
Il fascino della terza dimensione. Andrea Favini fa il punto della situazione sul 3D per Amiga.

DIDATTICA 42
Giorgio Signori scioglie i suoi dubbi amletici davanti a questo Developer CD rilasciato da Amiga Int.

A PROPOSITO DI 44
Marco Milano torna a parlare di Amiga Forever. Il discusso prodotto della Cloanto rivisitato in chiave Online.

GRAFICA 49
Andrea Favini ci parla di CyberGraphx v4

GAMES 53
Il nostro Nicola Morocutti ci parla di giochi, tanti giochi, solo giochi... ovviamente per il nostro Amiga.

INTERNET 57
Marco Milano è il nostro Voyager. Scaraventato nello spazio siderale di internet alla ricerca di forme di vita amighiste. Oggi la venticinquesima puntata della saga...

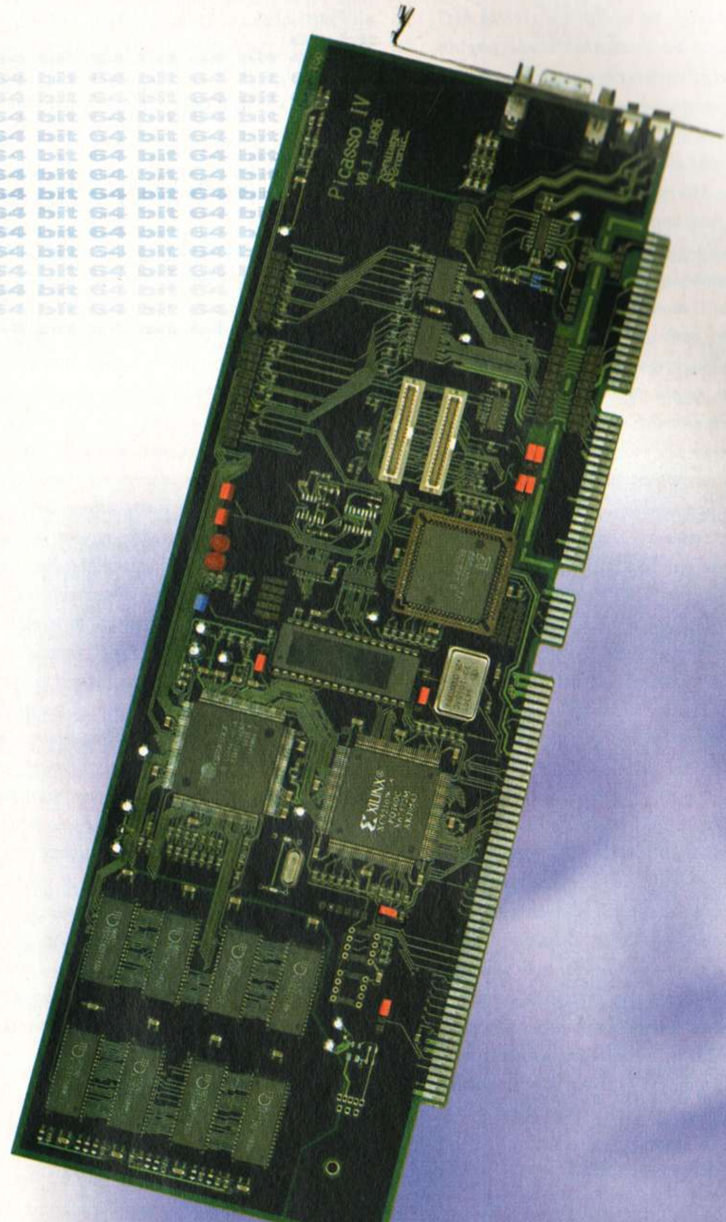
IMAGINE BE-BOP 60
Andrea Favini alle prese con Imagine e con Arexx.

A PROPOSITO DI 62
L'infaticabile Andrea Favini ci spiega come trarre vantaggio dal RTG nel nostro Workbench.

MERCATO 64
Paolo Pettinato ha incontrato "virtualmente" Fleecy Moss il primo profugo della neonata Amiga Inc.

NON PARTIRE DA ZERO...

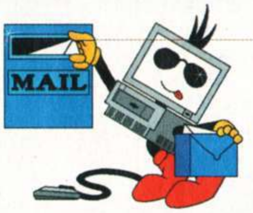
...PARTI DAI **64** BIT DI PICASSOIV! POTRAI VIAGGIARE CON VELOCITÀ CHE NON CREDEVI POSSIBILI, GRAZIE ANCHE AL SOFTWARE DI SUPPORTO SOLIDO E AFFIDABILE. **PICASSOIV** NON É SOLO MOLTO VELOCE, MA É ANCHE ESPANDIBILE. CON I MODULI OPZIONALI PUOI TRASFORMARE LA TUA **PICASSOIV** IN UNA VERA E PROPRIA SCHEDA MULTIMEDIALE!! CON **PABLOIV** POTRAI MONTARE I TUOI VIDEO PREFERITI, O MAGARI CATTURARLI CON IL MODULO **PALOMAIV**. SE POI VUOI ANCHE SUPERARE I LIMITI AUDIO DEL TUO AMIGA, PUOI AGGIUNGERE **CONCERTOIV** E ASCOLTARE I 16 BIT IN QUALITÀ CD (44 KHZ).



PICASSOIV é un prodotto **VILLAGETRONIC**
(www.villagetronic.com)

Picasso IV ...E IN UN ATTIMO SEI MULTIMEDIALE!

La tua **PicassoIV** la trovi presso:
Euro Digital Equipment
tel. (0373) 86.023 fax (0373) 86.966
email: ede@ntsc.com - web: www.ntsc.com/ede



La Post@ dei Lettori

a cura di ***Giorgio Signori*** *(yurex@tin.it)*

Pareri da una lettrice

Egregi, inutile dire che sono una vostra lettrice da tempo immemore ed ogni mese (fino a quando non mi sono abbonata) mettevo volentieri mano al portafoglio per acquistare ogni numero della vostra rivista che mese dopo mese diventa sempre meno "maccheronica" (affermazione vostra) e sempre più "professionale" (parola sempre più inflazionata ma che uso per dire che la vostra testata migliora continuamente, anche se deve essere veramente faticoso vista la "poca carne da cuocere" ogni mese). [...] Ottimo l'aver creato uno spazio di "compra e vendi" ed eccezionale la nascita della rubrica "Il Tecnico risponde 2 (la vendetta)". Peccato, era bello andare in edicola e chiedere a testa alta: "Mi dia Enigma e Amiga Magazine!". Penso sia elegante ragguagliare i lettori del ritorno di Amiga tra le pagine di una tra le più serie testate filopciste "MC Microcomputer", che non si vergogna (e poi perché?) di metterne pure gli strilli in copertina. La trattazione è parca ma onesta, e l'interessamento ad Amiga onora anche noi (voi compresi) per non aver ceduto alla tentazione di salire comodamente sul carro del più forte. Potete fare un corso per l'uso di MakeCD 3.2a? Ho dei problemi di comprendonio e sono incappata in intoppi che magari chi ha masterizzato il suo millesimo CD ha già risolto ma io non so come girarmi!. Vorrei comprare STFax, ma mi interesserebbe soprattutto la funzione di segreteria a computer spento e quella di fax. Così, ho sentito a Pianeta Amiga che per queste funzioni è totalmente compatibile con i modem della 3Com. Sarebbe magnifico se ne parlate approfonditamente dato che non sono la sola Amighista che ne ha bisogno. Vi prego, ditemi se ho fatto bene ad abbonarmi rispondendomi al più presto.

Cordialità,

Sabina Occhipinti

Gentile lettrice,

sperando che il nostro servizio abbonamenti vada migliorando nei prossimi giorni, ringrazio a nome di tutta la redazione per i complimenti che non possono non far piacere, soprattutto quando si è consapevoli delle difficoltà e dell'impegno che tutti noi dedichiamo all'Amiga in Italia. La rivista MC Microcomputer ha dedicato alcune pagine (anche se rigorosamente a fine rivista) all'Amiga, con articoli scritti da alcuni membri di AGI. Tra le riviste filopciste però sembra regnare una strana ed inquietante "regola": adorare Microsoft e i suoi prodotti se non si vuole fare una brutta fine. E' il caso di Byte (non quella italiana), che alcuni mesi fa ha chiuso nonostante i milioni di abbonati e i lettori sparsi in tutto il mondo. Come è possibile? E' bastato parlare male di Microsoft e seguire una linea editoriale aggressiva nei suoi confronti. E, puff, Byte non c'é più. MC ha seguito una linea simile, non schierandosi mai troppo a favore di Windoze, e come per magia anche quest'ultima pare che non navighi in buone acque, visto che la società che la possiede è andata in liquidazione volontaria, come la Commodore degli ultimi tempi (anche se pare che la rivista non soffrirà per questa soluzione, vedremo). E intanto EAR resiste nel difficilissimo panorama editoriale informatico. Per quanto riguarda MakeCD, valuteremo per i prossimi numeri la possibilità di inserire un Be-Bop su MakeCD, se avessimo più pagine potremo inserirlo al più presto, ma al momento dobbiamo fare i conti con le 64 pagine, mentre per STFax il discorso è diverso. Stiamo aspettando ormai da tempo che Haage&Partner e la Active Technologies ci mandino il programma, ma a quanto pare solo tra breve saranno in grado di inviarcene una copia da recensire, quindi speriamo di poterne parlare più approfonditamente nei prossimi numeri. Intanto abbiamo girato la domanda all'autore, Simone Tellini, che ci dice:"Il supporto per i modem della 3Com è pressocché totale" anche se in confidenza ci rivela di non gradire particolarmente questa marca di modem!

Giorgio Signori (yurex@tin.it)

CD-Rom: che velocità?

Egr. Sig. Giorgio,

eccomi ancora una volta in cerca di aiuto. Ho intenzione di aggiungere un lettore di CD Rom al mio sistema, ora chiedo: tenendo conto che il mio Amiga è stato "potenziato" con una scheda Turbo 1230 LC, con 68030 a 25 MHz, FPU 68881, 4 MB Fast RAM, Le chiedo se un CD-Rom 32x può andare o se è troppo veloce per l'Amiga, se posso comprarne uno qualsiasi da collegare in cascata all'Hard Disk, o se per l'Amiga si tratta di apparecchi particolari adatti per questi sistemi. La ringrazio e approfitto per augurare a Lei e tutto lo staff delle ottime festività natalizie.

Saluti, Pippo (mep@cinet.it)

E' fisicamente impossibile, anche su PC e non solo su Amiga, che un CD-Rom IDE raggiunga le velocità di trasferimento dichiarate (che nel caso dei 32x in teoria sarebbero quasi 5 mega al secondo), contrariamente a quanto avviene nel caso di meccaniche SCSI. Tali velocità sono solo lontanamente avvicinabili in condizioni particolari (dipende dalla posizione fisica dei dati sul CD). Addirittura, considerando i tempi che i CD-Rom impiegano per aumentare e diminuire le velocità di rotazione del disco (spesso per prevenire errori di lettura sono costretti a ridurre la velocità a causa delle troppe vibrazioni del CD), a volte può essere più conveniente in termini di velocità, utilizzare lettori a 12 o 16 velocità. Ma dal momento che modelli più recenti costano davvero poco, la differenza di prezzo tra un 12-16x (comunque difficili da reperire) ed un 32x è pressocché irrilevante. La maggior parte dei modelli inoltre ha un jumper di configurazione che riduce le vibrazioni ed intacca solo leggermente le prestazioni, e che è consigliabile attivare quando i tempi di variazione di velocità appaiono troppo elevati. Poiché utilizzano il normale standard (E)IDE, con il 1200 potrà montare un qualsiasi lettore, avendo cura di procurarsi il software necessario (il filesystem per leggere i CD-Rom) ed un normale cavo IDE con due connettori.

Giorgio Signori (yurex@tin.it)

Se il 1200 si riscalda...

Ciao,

mi chiamo Mario e spesso sono su #amigaita col nick di Amytron, ti scrivo per sottoporti un problema molto fastidioso che ho col mio amato Amiga. Premetto che la mia configurazione è: A1200 in Eagle Tower, slot ZorroII Micronik, PowerUp 603@240Mhz-68060, 64Mb Ram, CDRom SCSI Plextor, HD SCSI Fujitsu, HD IDE Seagate (sto aspettando la BVisionPPC). Ho dei problemi con

l'AGA: uso di solito il DblPal e dopo circa un'ora, un'ora e mezza di funzionamento, compaiono dei lampi, sfarfallii strani, che spariscono se cambio modalità video in PAL o NTSC in alta risoluzione o meno. C'é una soluzione? Ti ringrazio anticipatamente.

Mario

I "sintomi" indicano che si tratta sicuramente un problema di surriscaldamento. Il chip Lisa, quando si trova a lavorare a frequenze molto alte come le risoluzioni a 30-31Khz, tende a diventare particolarmente caldo. La tua configurazione è abbastanza pompata, e nonostante il tower è probabile che all'interno del tuo computer la temperatura sia molto elevata. E il surriscaldamento del Lisa crea dei disturbi sull'uscita video. E' probabile che la busboard ZorroII faccia da tappo al chip, per cui dovresti attrezzare il tuo 1200 con una ventola aggiuntiva interna, magari unita a qualche dissipatore sui chip più caldi, tra i quali rientra il Lisa.

Giorgio Signori (yurex@tin.it)

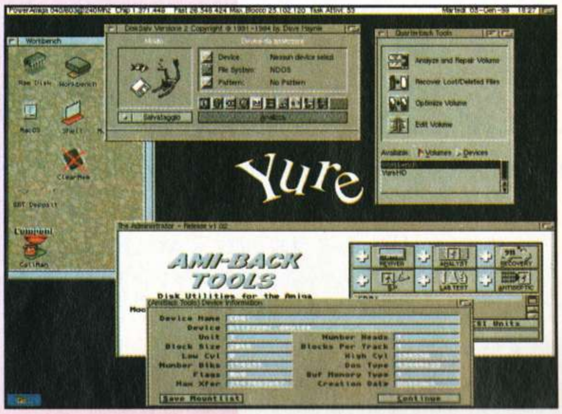
Amiga e PC in rete

Ciao! Mi chiamo Dario, scrivo da Siracusa con un Amiga 1200/030 (con HD e CD-Rom 12x). Espongo subito il mio problema. E' possibile collegare Amiga e PC tramite Miami e connettersi con i due computer in internet utilizzando un solo modem? Cioè si può stare in rete con i due computer e collegarsi a siti diversi, canali IRC e tutto ciò che si fa di solito in Internet utilizzando una sola macchina? Io posseggo anche un PC con Pentium 2 (e aggiungo, purtroppo!) acquistato da pochissimo, con uindous 98 installato, ed è per questo che sono interessato a quanto descritto sopra. Spero di avere presto una risposta, intanto ringrazio anticipatamente!

Dario (dacai@tin.it)

Si, effettivamente è possibile utilizzare un solo modem per connettere due computer ad Internet, siano essi due Amiga, due Mac, due PC o soluzioni "miste". Bisogna però considerare che la velocità verrebbe a calare drasticamente a meno che non si utilizzi una connessione ISDN. Per collegare un PC ed un Amiga contemporaneamente si può operare in diversi modi, che implicano comunque almeno la presenza di una scheda di rete (o al massimo una multiseriale) ed una corretta installazione di quest'ultima, sia dal punto di vista software che hardware. Bisogna poi ricordare che solo una macchina sarà fisicamente collegata ad Internet, e attraverso quella dovranno passare i dati per il secondo computer (che subirà quindi un ulteriore pic-

QBTools, AmiBackTools e DiskSalv spesso sono l'ultima spiaggia per salvare il nostro HD.



colo rallentamento). Utilizzando Amiga come primo computer, trattandosi di un 1200 dovrai necessariamente acquistare una scheda di rete (come la Netax1200) o una seriale aggiuntiva (come la IOBlix1200), visto che una sarà utilizzata per il modem. Come software Miami DeLuxe o Genesis andranno bene. Anche utilizzando il PC come macchina principale, per consentire all'altro computer di accedere ad Internet, si dovrà provvedere ad installare un server socks o proxy, e configurare correttamente la macchina principale come "gateway". Queste sono le indicazioni principali, in futuro potremo tornare sull'argomento con un tutorial che spieghi passo dopo passo come realizzare una rete di questo tipo con Amiga.

Giorgio Signori (yurex@tin.it)

I problemi del backup

Ciao, vorrei chiederti un consiglio, per non rifare tutto il backup dell'HD ogni volta che mi si blocca l'amy mentre sono collegato in rete. Mentre stavo scaricando un file mi è andato in crash il computer, e nel riavviarlo la partizione DH1 mi dava un errore di checksum rifiutando di validarsi...o mi rifacevo il backup o mi strappavo i capelli.... Ho pensato di provare con DiskSalv, in modalità convalida ma niente, dopo mezz'ora di operazioni l'errore c'era ancora. Vorrei sapere se c'e qualche programma, o un consiglio segreto per evitare tutto questo caos, premetto che io ho un 1200 030,16 mb di fast HD 2.1 Gb Grazie e ciao.

Alfonso Di Rienzo

Molto spesso il noto DiskSalv crea più problemi che altro, anche se a volte si rivela incredibilmente d'aiuto. E' sempre meglio effettuare un backup del proprio hard disk per non restare impreparati. Nel tuo caso faresti meglio a rivolgerti all'ottimo "AmiBackTools", che più volte ho ringraziato con le lacrime agli occhi! Chissà perché, ma per strani scherzi del destino il mio hard disk decide di invalidarsi sempre il giorno prima di consegnare gli articoli per EAR. Una soluzione estrema è poi formattare la partizione invalidata in modalità quickformat, così che il sistema operativo trovi una bitmap valida del disco, e poi con l'AmiBackTools ripristinare tutti i file cancellati (opzione "reviver"). Una volta riottenuta la tua partizione poi puliscila con QuarterBackTools, che "copre" i blocchi danneggiati dell'hard disk scrivendo un file protetto da lettura e scrittura che occupa solo i blocchi danneggiati. Purtroppo in un OS come quello di Amiga (senza memoria protetta) non ci sono molte soluzioni a questo problema. Una è installare una nuova filesystem (come PFS2), che non si invalida in caso di crash, oppure scaricare i file da Internet su un disco RAD: e copiarli su hard disk solo a dowload terminato. Utilizzando un disco rad si ha il vantaggio che in caso di crash non si invalida l'hard disk, e se il rad non risulta invalidato, si può riprendere il download (con HTTPResume o via ftp) esattamente da dove si era interrotto. Se nessuna di queste soluzioni ti soddisfa, puoi creare una piccola partizione solo per i download, magari di 10 o 20 mega che in caso di crash impiegherebbe pochssimo tempo a validarsi, o comunque poco è il

Anche questa volta il nostro Durango ci ha mandato un simpatico disegno come al solito a tema "amighista". Questa volta i protagonisti sono i ragazzi del canale #amigaita, che come al solito tra hack e modifiche a volte esagerano...



tempo che impiegherebbero i vari disk tools a ripararla. Ricorda che su questa partizione dovrebbe essere salvata anche la cache del browser, visto che il 99% dei problemi di questi tipo dipende da crash avvenuti mentre il browser memorizzava i file su HD.

Giorgio Signori (yurex@tin.it)

In breve

Cominciamo da Riccardo Barbieri, che ci chiede se è possibile overcloccare i processori su Amiga, 68k o PPC. Su alcune schede (come alcuni modelli di CyberStorm) sulle quali è possibile overcloccare lo 060 sostituendo il quarzo da 50Mhz con uno da 66Mhz, ma è un'operazione che va compiuta da chi è abituato a lavorare con il saldatore, visto che il quarzo va dissaldato. I processori PPC invece non possono essere overcloccati, o meglio, nessuno si è ancora azzardato a provarci, visto che le schede PPC per Amiga hanno un costo non troppo basso, ed i rischi di rendere la scheda inutilizzabile sono alti. Per la seconda domanda, è molto improbabile che qualcuno decida di produrre schede con porte USB, visto che è uno standard Intel e le piccole aziende Amiga non potrebbero permettersi di acquistare i diritti per produrre simili schede. Pier Fabrizio Inardi ha dei problemi da quando ha inserito la FPU nella sua scheda acceleratrice per 1200. I "sintomi" che descrivi mi fanno pensare che la FPU sia difettosa, o che i contatti siano sporchi. Prova a pulire il socket per il 68882 accuratamente, se continua a riportare errori dovrai cambiare il chip. Per maggior sicurezza, prova anche a testare con un apposito programma l'intergrità delle SIMM presenti sulla tua scheda. Un saluto doveroso va a Luciano Miglietti, che ci segue addirittura dal primo numero! Fa sempre piacere sapere che ci sono lettori così affezionati, che leggono EAR da così tanto tempo (mi viene da pensare che quando uscì il primo EAR io avevo meno di 10 anni!). Andrea Rino ci chiede se sulle porte parallele e seriali dell'Amiga può collegare stampanti, scanner e modem per PC. E' possibile, visto che le seriali e le parallele dell'Amiga sono conformi al 100% agli standard. Per gli scanner al massimo può essere necessario acquistare un cavo apposito, mentre sia per gli scanner sia per le stampanti bisogna installare i driver ed il software di gestione. Ok, stavolta terminiamo qui, appuntamento al prossimo numero con le vostre domande e le nostre risposte.

Giorgio Signori (yurex@tin.it)

Novità dal mondo Amiga



a cura di ***Nicola Morocutti, Maurizio Bonomi*** *e* ***Giorgio Signori***

Anche questo mese apriamo con importantissime notizie provenienti dalla (vp7Village Tronic. Come probabilmente tutti saprete la ditta costruttrice della famosissima Picasso IV aveva indetto un "referendum" tra gli utenti Amiga per vagliare la possibile realizzazione di una scheda aggiuntiva per la sua scheda video basata sul processore 3D FX diffusissimo in ambiente PC e dalle prestazioni 3D incredibili. Beh, il limite di 500 ordinazioni è stato superato abbondantemente tanto che il 20 dicembre 98 si contavano già 520 prenotazioni e altre 687 persone interessate all'eventuale acquisto. La scheda vedrà luce entro i primi mesi di questo 1999 e richiederà ovviamente la Picasso IV ci cui andrà ad occupare uno degli slot di espansione. E' ancora possibile ordinare la scheda tramite il form presente nel sito web di Village Tronic visto che sarà prodotta in un numero limitato di esemplari.

www.villagetronic.com/amiga/survey.html

È finalmente disponibile da parte della Irsee Soft la versione 7.0 di **Turbo Print**. Le caratteristiche della nuova release sono di tutto rispetto includono infatti: un'interfaccia all'interprete Postscript "GNU Postscript" che rende compatibile qualsiasi tipo di stampante postscript; aumento della velocità e della qualità di utilizzo con molti programmi come Final Writer, Pagestream (ora supporta la stampa a 24 bit/16 milioni di colori), Wordworth e Turbocalc; inclusione nel pacchetto di GNU Ghostscript e di 35 fonts; nuovo modo GfxText che permette di stampare fonts scalabili Intellifonts con qualsiasi tipo di stampante, comprese le Canon BJC7000 o Epson Stylus Color 300 che supportano solo la stampa grafica; introduzione dello zoom nel Graphic Publisher per lavorare più comodamente con i propri progetti; il TurboSpool può ora produrre più copie dello stesso documento senza doverlo lanciare più volte, diminuendo drasticamente i tempi di stampa; introdotti anche ulteriori driver per nuove stampanti. Le richieste hardware sono sempre le solite AmigaOS 2.04 o superiori con hard disk raccomandato (necessario solo per TurboSpooler e supporto Ghostscript).

www.irseesoft.com

Ha cambiato totalmente veste il sito di **Amiga Inc.** che ora appare decisamente più professionale, sebbene non sia ancora il massimo specialmente confrontato con siti di altre società del mondo Amiga a partire da quello QNX.

www.amiga.com

Grossissime ed interessanti novità per tutti i possessori di **Tornado 3D** e per tutti coloro che volessero avvicinarsi al mondo della grafica 3D con il fantastico programma di Massimiliano Marras. I primi mesi del 1999 vedranno infatti il rilascio di Tornado 3D 2.1 che porterà notevoli migliorie e correzioni; del Tornado 3D Power Pack un CD con oltre 300 Mb di oggetti, progetti, animazioni e texture organizzati in una semplice ma potente interfaccia HTML; del nuovo manuale di Tornado 3D 2.1 in due versioni una stampata e l'altra in HTML gratuitamente prelevabile dal sito di Tornado 3D; della versione lite di Tornado 3D 2.0 senza manuale al prezzo speciale di solo 99 dollari; infine in Aprile vedrà la luce la tanto attesa versione 3.0 che includeramoltissime caratteristiche di tutto rilievo quali: manichini preimpostati di uomini, donne ed alieni semplicemente modificabili in scala evoluzionistica, cinematica inversa per maggiore realismo nelle animazioni, meshmapping, nurb sculptors, radmapping, un potente project scheduler che permette di ridistribuire i processi di rendering su più macchine diverse via network, motore di rendering PPC potenziato, uso della memoria virtuale nei processi di rendering, supporto di più monitor contemporaneamente, supporto dell'accelerazione hardware dei chip Parmedia 2 delle schede Cybervision PPC e BVision e altre decine di innovazioni incredibili di cui parleremo piu- ampiamente in sede di recensione. Per tutti gli utenti di T3D 2.0 (versione completa) la 3.0 sarà tetalmente gratuita e scaricabile direttamente dal sito Eyelight.

www.tornado3d.com

Finalmente si fa risentire la ESCENA, che, dopo aver sconvolto il mercato Amiga (e probabilmente anche i "colleghi" della Phase 5) annunciando delle schede di espansione Zorro III basate sul processore G3 di Motorola, era misteriosamente sparita non facendosi nemmeno vedere a Colonia. Il nuovo comunicato stampa della ditta teutonica ci presenta i problemi sorti nella progettazione di un'efficiente interfaccia per la memoria che ha impedito la presentazione del prototipo a Colonia ma che ora sta per essere risolta con l'ausilio di una potente Sparc Station Sun per le simulazioni Verilog. Il primo prototipo dovrebbe essere pronto per fine gennaio e la produzione definitiva dovrebbe cominciare a partire dalla fine del primo quarto 99 (quindi tra molto poco). Aspettiamo novità a breve per proporvi una preview più approfondita di quella che si appresta ad essere una tra le innovazioni di maggiore spicco nel panorama Amiga di questo '99.

www.haage-partner.com

Prosegue alacremente il progetto **aMozilla** per il porting sotto Amiga di Netscape Communicator 5. Il gruppo di coder responsabili del progetto ha aperto una pagina web dove tutti gli amighisti interessati possono segnalarsi come betatester, purtroppo la data di chiusura era il 10 gennaio comunque noi di EAR ci siamo prontamente segnalati e vi terremo informati sugli sviluppi di questo interessantissimo programma che porterà sicuramente una ventata di novità nel mondo dei browser web Amiga, un po' ristagnante ultimamente.

www.thelad.demon.co.uk

Buone notizie per tutti gli utilizzatori di Linux/APUS visto che è disponibile un nuovo driver framebuffer

per Cybervision PPC e BVision ad opera di Ilario Nardinocchi.

www.cs.unibo.it/~nardinoc/pm2fb/

Per tutti coloro che volessero saperne di più riguardo gli ultimi sviluppi dell'OS 3.5 e 5.0 è stato recentemente aperto il sito Amiga Nation dove saranno rintracciabili le ultime notizie provenienti da Amiga Inc. e QNX. Sono presenti sul sito anche le famose immagini di concetto dell'OS5.0 aoltre a varie rielaborazioni del possibile aspetto del 3.5 basandosi sui dati noti al pubblico.

www.amiganation.ch

Finalmente è disponibile la versione 3.10 di Shapeshifter, il famosissimo emulatore Mac scritto da Chrhistian Bauer. Le novita- piu- rilevanti della nuova release sono sicuramente il passaggio a freeware che quindi non costringerà più a registrarsi per ottenere la key e l'inclusione del supporto per MacOS 8.1. Non ci è dato sapere se ci saranno altre versioni di questo emulatore, comunque ci sentiamo di ringraziare Christian per il suo prezioso lavoro svolto negli anni.

www.uni-mainz.de/~bauec002/SSmain.html
e mail: cauer@iphcip1.physik.uni-mainz.de

Per tutti i possessori di cellulare è stato prodotto un gadget assolutamente imperdibile, si tratta di varie custodie dal tema amighista realizzate dalla Airbrush Design. Sicuramente andranno a ruba nelle prossime fiere dove i pazzoidi produttori sicuramente le venderanno.

www.airbrush-design.com

Il prossimo show Amiga 99 che sarà tenuto a St. Louis promette veramente faville visto che, oltre al gran numero di espositori previsti, è anche stata annunciata la presenza del colonnello Steve Nagel, veterano dei viaggi nello spazio, che tratterà, in una conferenza, il problema dei SO nello spazio (con probabile riferimento all'uso di QNX negli Space Shuttle). Oltre a ciò Amiga Inc. ha indetto un concorso per grafici e programmatori che sarà tenuto in fiera, ci saranno poi moltissime altre novità ed iniziative in quello che si annuncia come uno tra gli evanti più importanti dell'anno.

www.amiga-stl.com

Futuro 3D

a cura della redazione

In questi ultimi giorni internet brulica di notizie appetitose per quanto riguarda il futuro in 3D di Amiga. Presso il sito www.vgr.com, sito di supporto CGFX, è apparsa la notizia dell'uscita della tanto attesa BVision, oltre alla nuova versione della cgxvirgin.library (quella per il supporto 3D della CyberVision64/3D). Presso quello della Haage&Partner troviamo che sono state finalmente rilasciate le annunciate librerie Warp3D per Amiga. Si tratta in sostanza di un sistema di driver che permetterà ai programmatori di scrivere applicativi e giochi 3D senza dovere sviluppare versioni specifiche per ogni scheda che supporti l'accelerazione hardware 3D. Al momento le uniche periferiche che montino un chip 3D sono la Cybervision64/3D la quale è dotata dell'S3Virge, la nuova CybervisionPPC e l'appena uscita BVisionPPC per Amiga1200, le quali montano il ben più potente Permedia2. Al momento i sistemi grafici supportati sono il CybergraphX e il Picasso96 (il supporto AGA è ancora in forse). Per quanto riguarda invece i processori, la richiesta di sistema minima è un 68040 con unità in virgola mobile (FPU), mentre la soluzione migliore è il PPC tramite sistema WarpOS. Al momento, l'unica applicazione presente per Warp3D è ADescent che abbiamo provato. Non sappiamo dire se sia il gioco o le Warp3D, ma abbiamo trovato qualche baco di troppo, mentre invece la versione Virge, quella che sfrutta la cgxvirgin.library, funziona molto bene. Al momento ci sono già molti progetti in cantiere, di cui la maggior parte sfrutterà anche il PPC. Principalmente si tratta di giochi. Parallelamente alle Warp3D sono state rilasciate le librerie StorMesa3.0 con parecchi demo. Sostanzialmente si tratta del porting completo delle librerie MESA3 presenti come pubblico dominio per GNU. La peculiarità di queste librerie, cosa che ci apre la possibilità di convertire facilmente molti applicativi, è il fatto di essere totalmente OpenGL compatibili. Il fatto che tolta la CV64/3D, la quale comunque monta un processore non troppo potente, purtroppo le due nuove schede grafiche della Phase5 richiedono necessariamente una PowerUP oppure una Cyberstorm060MKIII. Ma le buone notizie non sono finite: in realtà, sul sito haage-partner, la notizia subito seguente a quella delle Warp3D dice che ci sarà a breve un'alternativa. Infatti poco tempo fa, la VillageTronic, aveva avanzato l'idea di progettare un modulo 3Dfx per la loro ottima PicassoIV a patto che avessero un numero sufficiente di preordini in modo da potere giustificare l'investimento. Ebbene al 22 Dicembre i preordini erano già più di 520 oltre ad altri 687 utenti interessati all'idea. Grazie a tutta questa fiducia hanno annunciato che il modulo verrà progettato e sarà pronto per l'anno prossimo. Maggiori informazioni tecniche dovrebbero essere presenti sul sito a partire da Gennaio. Il consiglio che comunque danno è di ordinare il modulo in quanto ne produrranno un numero limitato (la pagina è ... /amiga/survey.html). Preparatevi quindi ad uno speciale 3DWorld sul prossimo numero.

http://www.haage-partner.com/3dworld/
http://www.vgr.com/cybergfx/
http://www.villagetronic.com/amiga/

Nuovo FontMachine 3.20

Presso la ClassX così come sul sito di Haage&Partner è possibile trovare un'aggiornamento gratuito per gli utenti registrati di FontMachine3 alla versione 3.20. In realtà è già disponibile da settembre, ci scusiamo per non averlo segnalato prima. Si tratta sostanzialmente di affinamenti e qualche nuova funzione, tra cui segnaliamo la possibilità di porre il testo di preview su più linee e nuovi comandi ARexx. Altro particolare da notare è lo spostamento nella directory S: della chiave software, allineandosi così con le ultime versioni degli altri programmi ClassX, permettendo così all'utente di potere eseguire il programma da CD. Ovviamente questo sarà possibile solo per chi acquisterà il programma direttamente su CD. Per i possessori delle versioni precendenti sarà comunque possibile avere l'aggiornamento a prezzo ridotto. Maggiori informazioni si possono trovare sul sito della classx alla pagina ... /~classx/e_fm3.html Aspettiamo a breve la versione PPC del programma.

http://www4.pisoft.it/~classx/

Prosegue lo sviluppo di **NewsRog** potentissimo programma per la getione dei newsgroup che ultimamante è stato aggiornato con ritmi molto elevati raggiungendo la versione 1.4b

www.frii.com/~srk/ShadowWorks/Preview/NR.html

Il buon Paul Burkey, che abbiamo intervistato anche in queste pagine, pare avesse abbandonato lo sviluppo di Foundation, il fantastico gioco strategico/gestionale, pubblicato lo scorso anno dalla Sadeness e che tanto successo aveva riscosso. Fortunatamente il suo silenzio è stato causato della riscrittura della sua pagina web, che ora ha anche un altro indirizzo, dove troviamo l'annuncio dell'uscita a breve termine di una nuova versione del programma totalmente riscritta con tanto di nuovo supporto per la grafica.

www.sneech.freeserve.co.uk/FoundSupport.html

Continuano i mutamenti che accompagnano la travagliata storia delle riviste Amiga. Questo mese annunciamo la fusione delle due più note riviste amiricane per Amiga. Usciranno infatti sotto il nome di Amazing Computing/Amiga la stessa AC/Amiga e la "consorella" Amiga Informer da poco disponibile anche in Europa. Questo permetterà alla nuova rivista di avere un pubblico più ampio e di essere più solida economicamente oltre che nei contenuti.

Altro graditissimo regalo alla comunità Amiga arriva dal Clickteam che ha rilasciato le sorgenti complete del mitico **AMOS**. Pare che alcuni coder si siano già messi all'opera per garantire un futuro al glorioso linguaggio della Europress che ha fatto la storia di Amiga. Sono previste a breve termine versioni AGA con maggiore supporto per l'OS e l'hardware avanzato e una fantomatica nuova versione totalmente riscritta che riprenderà la filosofia AMOS portando però innovazioni veramente incredibili.

www.clickteam.com

Dopo l'uscita della versione 1.0 di **Warp3D**, pare che Haage&Partner sia già intenzionata a produrre una versione 2.0 di questo potentissimo software di gestione dei chip di accelerazione 3D che includerà il supporto per i chip Parmedia 2 delle diffusissime Cybervision PPC e BVision PPC oltre che del 3Dfx presente nelle schede add-on per Picasso IV.

www.haage&partner.com

Per tutti gli amanti della musica techno è appena uscito il nuovo lavoro di Erik Gieseke, già autore dell'interessante Future Shock 2, interamente realizzato su Amiga. Il nome del nuovo CD audio è 2Badsheep ed è ordinabile presso il sito web dell'autore, è anche possibile ascoltarne dei brani in formato mp3 direttamente dal sito stesso.

www.txdirect.net/~sidewin/newcd.htm

A.G.I. News

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Secondo appuntamento con questo piccolo box dedicato alle iniziative del più importante user group Amiga italiano. Continua a fervere l'attività di tutti i membri che stanno incessantemente lavorando per portare agli utenti Amiga di tutt'Italia servizi e novità sempre all'insegna della passione e della buona volontà. Anche questa volta abbiamo notizie interessanti da darvi e, come sempre, resta valido l'invito ad associarsi (é totalmente gratis) unendo così le forze con centinaia di altri appassionati di Amiga.

Le iniziative

Partiamo anche questo mese dalle iniziative editoriali promosse da AGI, la più interessante, di cui avevamo già parlato, è senza dubbio quella di **Amiga News Italia** la bellissima fanzine regalata durante Pianeta Amiga 98. Gli sviluppi nati nelle ultime settimane sono molto interessanti visto che si sta completando il corpo redazionale e sta per vedere la luce il primo vero numero della fanzine. L'uscita al momento è prevista per marzo anche se non ci è ancora dato sapere né i contenuti né il formato con cui sarà creata la rivista. E confermata la foliazione di ben 32 pagine, per quanto riguarda costi dell'abbonamento e data di effettiva disponibilità vi terremo informati. Prosegue intanto la collaborazione con MC, che pubblica quattro pagine mensili totalmente gestite da AGI e, ovviamente, totalmente dedicate ad Amiga. E' oltretutto in atto un deciso cambiamento della linea editoriale della rivista che probabilmente porterà ad una maggiore apertura ai sistemi alternativi, tutto ciò non può che farci piacere. Interessanti anche voci molto insistenti che darebbero per certa una collaborazione tra AGI e l'editore di una tra le più autorevoli riviste di informatica italiane per la creazione di una rivista, questa volta dedicata alle edicole, totalmente basata sui sistemi alternativi o addirittura solamente ad Amiga. In quest'ultimo caso le conferme tardano ad arrivare, ma AGI ci ha assicurato che effettivamente qualcosa si sta muovendo. Si tratta di progetti non certo a breve termine comunque non mancheremo di tenervi informati informati sugli sviluppi futuri di questa interessantissima iniziativa. Passando ad altro, prosegue il lavoro sul mercatino di AGI, di cui avevamo parlato già il mese scorso, ormai i lavori di allestimento della complessa struttura di smistamento automatico degli annunci sono finiti ed il mercatino è già perfettamente funzionante. Sta per essere perfezionata la fusione con il mercatino di EAR che, ricordo, trovate all'interno del nostro CD e già da questo mese sono presenti alcuni annunci derivati dal sito AGI. Speriamo che il prossimo numero di EAR sancisca la definitiva integrazione tra le nostre iniziative permettendo la massima visibilità ai vostri annunci. L'invito per ora è quello di consultare il nostro CD unitamente al sito AGI, che ricordo essere:

www.amyresource.it/AGI

Amiga Forever

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Quest'anno i regali arrivano stranamente ben dopo Natale visto che alcuni degli emulatori usciti in queste ultime settimane hanno veramente dell'incredibile...

Le novità

Partiamo doverosamente dalla notizia più eclatante degli ultimi mesi, la conversione di **True Reality** un emulatori Nintendo 64 (!!!) che richiede PPC (e la versione Power delle ixemul.library) e non disdegna nemmeno una bella scheda video anche se esiste una versione per 68k. L'opera di porting effettuata da Mathias Roslund è agli inizi ed è ancora decisamente incompatibile con il software N64, al momento funzionano solo alcune piccole demo (come PONG prelevabile all'indirizzo www.dextrose.com) ma gli spiragli aperti da un simile emulatore sono grandissimi. Probabilmente molto presto potremo giocare a Mario64 sul nostro Amiga PPC cosa oltretutto non molto remota visto che il grandissimo favore che ha accompagnato l'uscita della prima versione ha spinto l'autore a continue nuove release ed, in pochissime settimane siamo già alla terza release... Torniamo con i piedi per terra e continuiamo con la nostra consueta carrellata passando a un sistema molto più "antico" cioè allo Spectrum 128 che ha finalmente il suo valido emulatore in **Spectrum 128k** v.0.2 beta un programma realizzato in Blitz Basic e ASM relativemente giovane ma comunque molto valido e promettente. Emula sempre lo Spectrum 128k **CBSpeccy** v0.18b buon programma che riesce ad interpretare il 99% del codice Z80 oltre ad essere compatibile sempre al 99% con il software del mitico ZX Spectrum. Ottimo anche il ritmo con cui viene aggiornato visto che in poco meno di un mese si sono susseguite quattro nuove release sempre più evolute. Non resta comunque a guardare il re degli 8 bit cioè il mitico C=64 che propone a pochissime settimane dall'uscita della release 1.8 (attesa, come ricorderete, per più di un anno) la versione 1.81 che è più che altro un piccolo bug-fix ma che comunque fa ben sperare sui prossimi sviluppi di quello che è senza dubbio il miglior emulatore C=64 per Amiga. Anche il TRS80, storico computer che ha vissuto il suo apice a cavallo tra gli anni '70 ed '80, ha un suo bell'emulatore che è aggiornato con ritmi paurosi (l'autore ha inanellato tre nuove versioni nel giro di 48 ore) e che è arrivato alla release 0.9f, il suo nome è **TRaSh80** ed è una vera manna per tutti gli appassionati di un simile reperto. Restando sempre nell'universo degli 8bit ma passando alle console anche il NES ha la sua schiera di emulatori sempre aggiornati. Questo mese abbiamo la versione 0.74 di **CoolNESs** che aggiunge migliorie tutto sommato secondarie e la 0.99.98a di **A/NES** che invece aumenta la qualità di sonoro ed emulazione del processore oltre ad un'ampia serie di miglioramenti su vari fronti. Si tratta comunque di due ottimi prodotti. Anche il Mac ha avuto il suo momento di gloria in questo mese visto che è uscita la release 3.10 di **Shapeshifter** che, come vi abbiamo già anunciato tra le news, è totalmente freeware e supporta MacOS 8.1, un sentito grazie a Christian Bauer. Oltre a questo è uscito anche **vMac** v.0.1.9.2 un interessante emulatore di MacPlus, con tanto di sorgenti, che permette a tutti i possessori di schede PPC di utilizzare questo vecchio modello Apple. Per questo mese è tutto, speriamo in rapidi progressi di True Reality per poter finalmente giocare con i titoli per N64 sui nostri Amiga. Ciao.

Amiga Quest

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Dopo due mesi di silenzio a causa di problemi tecnici, torna, più completa che mai, la guida ai negozi "amighevoli" dello stivale, per sapere sempre a chi rivolgersi per i propri acquisti e/o riparazioni. Colgo l'occasione per ringraziare AGI per averci fornito numerose segnalazioni e Paolo D'Urso che ci ha segnalato la sua attività.

Legenda: V. D. = vendita diretta; V. C. = vendita per corrispondenza; R. = riparazioni.

Nome	Telefono	Città	Via	Tipo
AG Computer	0922/21954	Agrigento	Plebis Rea,25a/b	VC
Alacran	070/287238	Cagliari		R
Alpha Computers	011/4557973	Venaria (TO)	R	
Aminix	0338/2744208	Lodi	Bergognone,32	R
Amiga Virtual Shop	011/3853400	Torino	C.so Trapani,51/A	VC
Blu Point	0331/844790	Tradate (VA)	Cavour,57	VD VC
ClassX	0587/749206	Montecavoli(PI)	Francesca,463	VD VC
Computeam	091/6817000	Palermo		R
Computer Magic Center	051/379128	Bologna	Ferrarese,179	VC
Computer Service	081/7879102	Napoli	Centro dir. G1	VD VC
Computer Maint	049/755960	Padova		R
Dancing Fools	0423/301760	Treviso		R
Darkage Software	0743/49903	Spoleto (PG)	C.so Garibaldi,5	VC R
DB-Line	0332/749000	Gavirate(VA)	Alioli e Sassi,19	VC R
Di Tanzarella	071/41367	Ancona	Marconi,191	R
Elettrotel	06/6632321	Roma		R
Eyelight	06/5190222	Roma		VC
Euro Digital Equipment	0373/86023	Crema	Dogali,25	VC
Fractal Minds	06/4457035	Roma	Princ Eugenio,23 VC	
GLV Elettronica	050/562035	Pisa		R
In-Out	091/6375934	Palermo		R
Interactive	0432/575098	Feletto Umberto(UD)	Bolzano,2	VC
Logica	0434/26489	Pordenone	Pinali,13	VC R
Marranghini Claudio	0575/904377	Arezzo		R
MDM Informatica		Messina	Dei Verdi,61	VD VC R
Multimedia Planet	0532/765847	Ferrara	Darsena,126	VC
New Video	02/99053711	Limbiate (MI)	C.so Milano,30	VD VC
NonSoloSoft	011/9415237	Chieri (TO)	Cas Postale 63	VC
Nordica Elettronica	059/230148	Modena		R
OnLine Software	0532-764627	Ferrara	Darsena,126	VD VC
Paolieri Elettronica	055/4361720	Firenze		R
Postal Dream	035/321706	Seriate (BG)	Correggio,13	VC
Ravezzi Angelo	0541/373686	Rimini		R
Robymax	06/20427234	Roma	Varvariana,14	VD VC
Rocchi Elettronica	0586/893402	Livorno		R
S. G. A.	080/5429892	Bari	di Tullio,13	VD VC
Studio di Informatica	090/719539	Messina	I Sett. is. 297 n.111	VD VC
WG Computers	0571/711512	Empoli (FI)	Sanzio,128	VD VC R
Tecnicomp	06/5412939	Roma		R
Tramarin Computer	0442/411447	Cologna Veneta(VR)	Quari dx,25E	VD VC R

La nostra ricerca continua, ci teniamo a sottolineare che la redazione non si assume alcuna responsabilità per eventuali errori di qualunque genere. E' altrettanto ovvio che vi invitiamo a segnalarci tutti i negozi o le società che si occupano di Amiga ed eventualmente a correggere ed aggiornare i dati già pubblicati.
Buona caccia...

The story so far

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

In un periodo di grandi celebrazioni per noi di EAR che abbiamo appena festeggiato il numero 100 e il nostro dodicesimo anno di vita, abbiamo deciso di dedicare un piccolo spazio alla storia del nostro amato computer che, tra qualche mese, compirà il suo quindicesimo anno di vita. Ecco quindi una serie di puntate che ripercorreranno gli eventi più o meno felici della sua avventura in ordine cronologico, narrando fatti e curiosità dal lontano 1982 sino ad oggi.

1982

La storia di Amiga parte circa tre anni prima della sua effettiva commercializzazione. In quel periodo stava prepotentemente crescendo il mercato dei videogiochi da casa, principalmente grazie alle console, prima tra tutte l'Atari VCS, che poteva contare su una trasposizione fedelissima di Space Invaders, e ai primi Spectrum. Proprio in questo promettente mercato decisero di lanciarsi tre dentisti americani attirati dalle fortune di Atari, che avevano da parte 7 milioni di dollari da investire. La loro prima mossa fu di creare una compagnia chiamata Hi-Toro (che fu in seguito ribattezzata Amiga Inc.) con lo scopo di sviluppare e produrre una console da giochi superiore, che avrebbe dovuto spazzare via la concorrenza. Le loro prime mosse furono l'assunzione di Jay Miner e Dave Morse. Jay era stato precedentemente uno dei creatori delle fortune Atari, visto che aveva progettato i chip custom sia delle console che dei computer, è a lui che si deve l'idea di validi chip custom da affiancare ad un potente processore per ottenere prestazioni irraggiungibili altrimenti. In seguito si unì al team anche RJ Mical, un ex dipendente della Williams (famosissima casa produttrice di giochi da bar che all'epoca spopolava con Defender), con il compito di curare l'aspetto software. Il lavoro da fare era veramente tanto e, mentre Amiga Inc. si finanziava producendo joystick, nella Silicon Valley nasceva il progetto Lorraine che, nelle intenzioni di Jay e soci, avrebbe dovuto semplicemente eccellere in ogni campo. Il progetto intanto stava lentamente mutando con l'inclusione di un floppy, di una tastiera, di porta parallela e seriale, di un modem, di una segreteria telefonica digitale e di un emulatore PC hardware che avevano trasformato la console in un potentissimo computer. Il primo anno di vita di Amiga Inc. si concludeva con ben poco di definitivo prodotto, ma con moltissime idee innovative da realizzare.

1983/84

L'anno nuovo portò moltissimo lavoro ai dipendenti di Amiga Inc. visto che la progettazione dei chip custom stava portando via più tempo del previsto. L'intero 1983 venne impiegato per produrre il primo prototipo della nuova macchina, che alla fine dell'anno era comunque ancora incompleta dal lato hardware. Incombeva comunque il CES e Amiga Inc. non poteva permetersi di perdere un altro anno prima di presentare la sua meraviglia. Ecco quindi che nel gennaio del 1984 durante quella che all'epoca era la più importante fiera mondiale, venne presentato al grande pubblico Lorraine, debitamente nascosto da un pannello, con solo il monitor visibile, impressionò tutti con il mitico demo Boing!, una cosa mai vista prima e per quegli anni assolutamente rivoluzionaria. Il fatto che il cuore di Lorraine fosse nascosto dietro un pannello, oltre che per ovvi motivi di sicurezza, era dettato dallo stato embrionale dei chip custom, composti da una serie pazzesca di fili volanti e chip attaccati alla meno peggio, ma fortunatamente tutto funzionò per il meglio. Sebbene il lancio fosse andato ottimamente nuovi problemi si affacciavano per Amiga Inc., si stava concludendo infatti il primo grande boom dei videogiochi da casa e questo aveva creato grossissimi problemi anche alla Atari che dopo alcune mosse poco azzeccate era stata acquistata dall'ex dipendente Commodore, Jack Tramiel. Anche Amiga Inc. era in difficoltà economiche e necessitava di investimenti esterni per continuare. Si fece avanti per primo Tramiel che, avendo avuto modo di apprezzare Lorraine e abbisognando di un nuovo computer per la Atari, decise di prestare mezzo milione di dollari a Amiga Inc. fintanto che il loro contratto non fosse stato siglato. Tramiel cercò però di tirare molto sul prezzo, conoscendo i problemi economici di Amiga Inc., e quando gli vennero richiesti due dollari ad azione lui ne offrì la metà, le richieste scesero ad 1.5 dollari e lui offrì ancora la metà. Quando ormai l'accordo sembrava siglato e il team di Amiga Inc. era decisamente scontento dell'accaduto, arrivò una telefonata dalla Commodore Business Machines che offrì 4.25 dollari ad azione ed investì oltre 25 milioni di dollari sulla nuova macchina, che avrebbe dovuto affrontare l'imminente boom dei computer domestici affiancando i cavalli di battaglia della grande C, il C=64 ed il Vic 20. Così si concluse anche il terzo anno dalla nascita di Amiga Inc., l'anno nuovo avrebbe portato alla conclusione del progetto, ma di questo parleremo nel prossimo numero...

Il Portale dei ClickBoom

Novità dalla ClickBoom, anche se questa volta stranamente non riguarda i giochi. La ditta canadese sta infatti lavorando ad un ambizioso progetto rigorosamente online che prenderà il nome di "Portal" e che probabilmente nei prossimi mesi diventerà un punto di riferimento per gli amighisti in rete. Portal offrirà moltissimi servizi, alcuni gratutiti altri solo per gli utenti registrati, tra cui l'aggiornamento in tempo reale delle novità, grazie ad una collaborazione che vede coinvolte le maggiori riviste Amiga nel mondo (EAR compresa, avremo anche noi uno spazio dedicato). Non mancherà la possibilità di effettuare acquisti online, contattare personalità importanti del mondo Amiga e tante altre possibilità che al momento sono sotto sviluppo. Mentre starete leggendo queste righe dovrebbe già essere possibile valicare il "portal", che attualmente è in fase di costruzione. Tenete d'occhio il sito dei ClickBoom ed in particolare:

www.clickboom.com/portal

Miami non si ferma

Nonostante tutte le polemiche che hanno circondato Miami nei mesi scorsi, Holger Kruse e la sua NordicGlobal non si fermano. Abbiamo ricevuto una prima beta di Miami DeLuxe, disponibile per ora solo a scopi di prova solo agli utenti registrati di Miami 3.x. Infatti per adesso MiamiDeLuxe va installato "al di sopra" di Miami 3, sostituendolo in molte parti. Da notare che nell'archivio è presente anche un nuovo client Telnet battezzato giustamente MiamiTelnet. Non si può ancora esprimere un parere (Holger ci ha espressamente detto che questa versione non è ancora recensibile), ma le premesse per un ottimo prodotto ci sono tutte. Il grosso problema di Miami, la velocità (per lo meno rispetto ad AmiTCP ed alla sua ultima incarnazione, il neonato Genesis) è stato quasi del tutto abbattuto, visto che nonostante l'instabilità derivante ancora dallo stato in beta abbiamo potuto riscontrare una velocità pari a quella di Genesis. Appare anche ottima la gestione delle interfacce multiple, altra grossa limitazione del vecchio Miami.

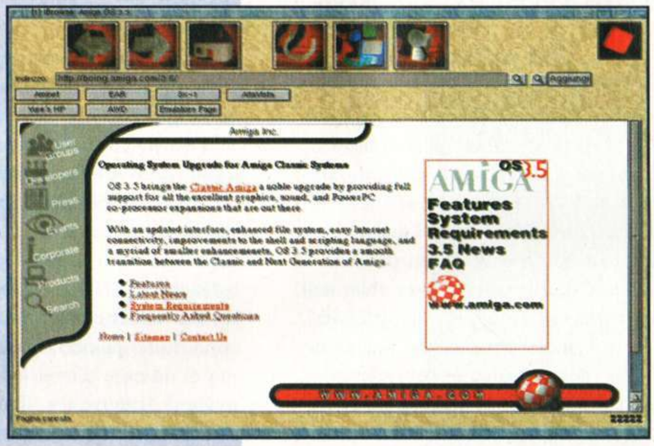
Quando finalmente avremo la versione finale sia di Miami DeLuxe sia di Genesis (che per adesso ho eletto a stack tcp/ip del mio Amiga mandando in pensione Miami) realizzeremo una prova approfondita dei due pacchetti.

Ancora sul 3.5

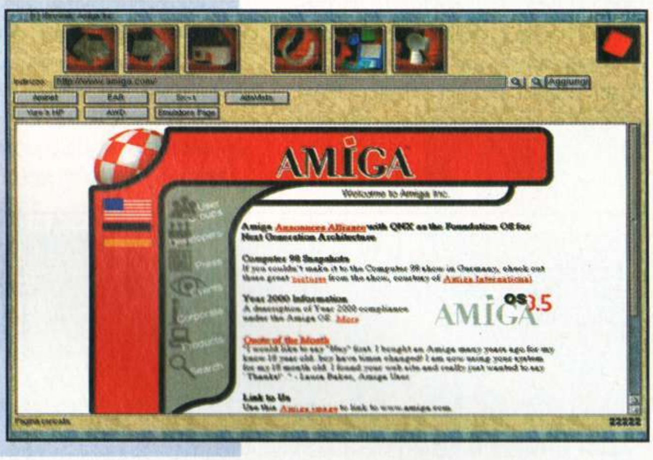
di Giorgio Signori (yurex@tin.it)

Molte voci sono corse sulla rete negli ultimi mesi riguardo il 3.5, alcune hanno trovato conferma, mentre altre sono ancora in attesa di una smentita. Le voci ufficiali per adesso si limitano ad una stringata lista di Frequently Asked Questions disponibile su www.amiga.com. La prima cosa che è stata subito notata, scatenando scontento tra gli utenti, è che sia il supporto di RTA che di RTG è stato eliminato dalle specifiche del 3.5. Questo per alcune "incomprensioni" tra gli sviluppatori di ARTAS (il nuovo "cuore" audio che sarebbe stato incluso nel 3.5) e Amiga Inc. Non ci sono notizie sul fronte dell'RTG, probabilmente perché in definitiva i sistemi RTG forniti con le schede grafiche per Amiga funzioneranno perfettamente anche nel 3.5. Abbiamo però scovato in rete un interessante messaggio del programmatore di

La pagina sul 3.5 sul sito di Amiga inc.



La home page di Amiga Inc. Il 3.5 È in prima pagina.



Artas, scontento del trattamento riservatogli da Amiga Inc. Sottolineando che non aveva firmato nessun contratto (né tantomeno un NDA), ha scritto in un'area pubblica che probabilmente rilascerà artas come freeware, impedendo però l'inclusione o la pubblicazione nel 3.5. Intanto procede lo sviluppo di AHI per PPC, che è stato ultimato in questi giorni, e che ora è soggetto ad una serie di ottimizzazioni per aumentarne la velocità, chissà che non venga incluso nel 3.5. La FAQ, da alcuni giudicata troppo "leggera" e per nulla tecnica, indica inoltre che il 3.5 non è stato abbandonato, come molte voci affermavano visto il grosso gap di notizie che c'è stato, e sottolinea come questo sarà l'ultimo aggiornamento ufficiale per adesso pianificato per la linea degli Amiga Classic, una sorta di ultimo regali di AI alla comunità prima del grande salto verso gli AmigaNG. Personalmente ho trovato molto strana una domanda: "Il 3.5 girerà sui computer Macintosh? Risposta:no". Questo vuol dire che davvero una delle domande più frequenti è stata questa? Personalmente nutro qualche dubbio, anche se in effetti potrebbe anche essere vero. Interessante anche la lettera aperta alla comunità Amiga di Jeff Schindler, pubblicata sempre su www.amiga.com e che dovreste trovare tradotta in un box. Interessante perché il buon Jeff utilizza una volta tanto parole molto decise, sottolineando come lo sviluppo non sia fermo e che stanno lavorando a qualcosa di grande. Vedremo, le premesse (ed anche le speranze) ci sono tutte, ora è tutto nelle loro mani.

Lettera aperta alla comunità Amiga di Jeff Schindler

a cura di ***Giorgio Signori*** *(yurex@tin.it)*

"Amiga ha sempre avuto dei punti di forza che nessun altro sistema operativo ha mai potuto eguagliare. E' piccolo, efficiente e portato al multimedia. Come Allan Havemose (che è stato nel team di sviluppo di AmigaOS sin dal 2.0 e che ora è a capo dello sviluppo dell'AmigaNG NdR) dice spesso: "Noi l'abbiamo solo fatto bene". Anche oggi l'Amiga può superare e competere con i sistemi operativi dominanti di oggi. C'è stato molto fermento negli ultimi mesi per quanto riguarda il futuro. Con l'annuncio del nostro partner QNX per l'OS e la dimostrazione di quello che quello che può fare, abbiamo cominciato a correre verso il futuro. Quando Amiga inc. è stata fondata il nostro scopo era di scegliere la migliore strada per l'Amiga. Volevamo continuare il corrente sviluppo (quale? NdYure) e creare una nuova versione del sistema operativo. Fondare un nuovo gruppo da zero e riscrivere l'OS con le nuove caratteristiche necessarie affinché sia competitivo. Localizzare un OS con gli stessi ideali e filosofia dell'Amiga. Ci siamo associati a QNX per creare l'AmigaNG. Questo no signofica che vogliamo dimenticare gli attuali utenti della comunità Amiga. Continueremo a lavorare per produrre il 3.5, ma dobbiamo anche lavorare sul nuovo OS. Ci aspetta un futuro davvero eccitante, e la comunità ha mantenuto viva questa magnifica architettura. L'AmigaOS 3.5 è sotto sviluppo. NON è stato abbandonato. Abbiamo appreso nelle ultime settimane che quello che i nostri partner stavano facendo non era sempre quello che dovevano prepare. Così abbiamo dovuto ricontattare tutti i partner nel progetto 3.5 per assicurarci che il lavoro finale sarà quello "a misura di utente". Alcuni di voi nutrono dubbi sul futuro dello sviluppo per Amiga. Sappiate che le vostre domande e le vostre e-mail non sono state ignorate né cestinate. Stiamo lavorando duramente per completare la fase finale per il 3.5 e per definire i team di sviluppo con il nostro partner QNX e per tutti i dettagli. Vogliamo produrre il più robusto ed efficiente sistema operativo mai fatto prima. Lo faremo. Grazie per la vostra pazienza ed il vostro supporto. L'Amiga è sulla strada giusta, e rilasceremo il 3.5 e l'AmigaNG presto. Abbiate fede. Ci siamo quasi."

Jeff Schindler
General Manager.
Amiga Inc.

Torna alla ribalta un programma che ha portato Amiga nel settore della

ImageFX 3
- prima parte -

di **Maurizio Bonomi** (bonomi@skylik.it)

Eccoci a ri-analizzare un programma che rappresenta quasi un pilastro per la nostra piattaforma. ImageFX è stato un dei primi programmi di grafica bidimensionale che ha portato un clima più "professionale" nel settore dell'Image Processing su Amiga. La sua struttura abbastanza inusuale (sia a livello di interfaccia che dal punto di vista funzionale) ha fatto scuola e ancora oggi risulta decisamente comoda e potente. La nuovissima reincarnazione di questo programma, targata 3, ha portato una importante serie di migliorie e aggiunte. In questa lunga recensione a puntate cercheremo di analizzare il programma "sul campo" ovvero senza elencare semplicemente "cosa fa" ma anche cercando di capire "come lo fa" (sia a livello qualitativo che prestazionale). Partiamo subito...

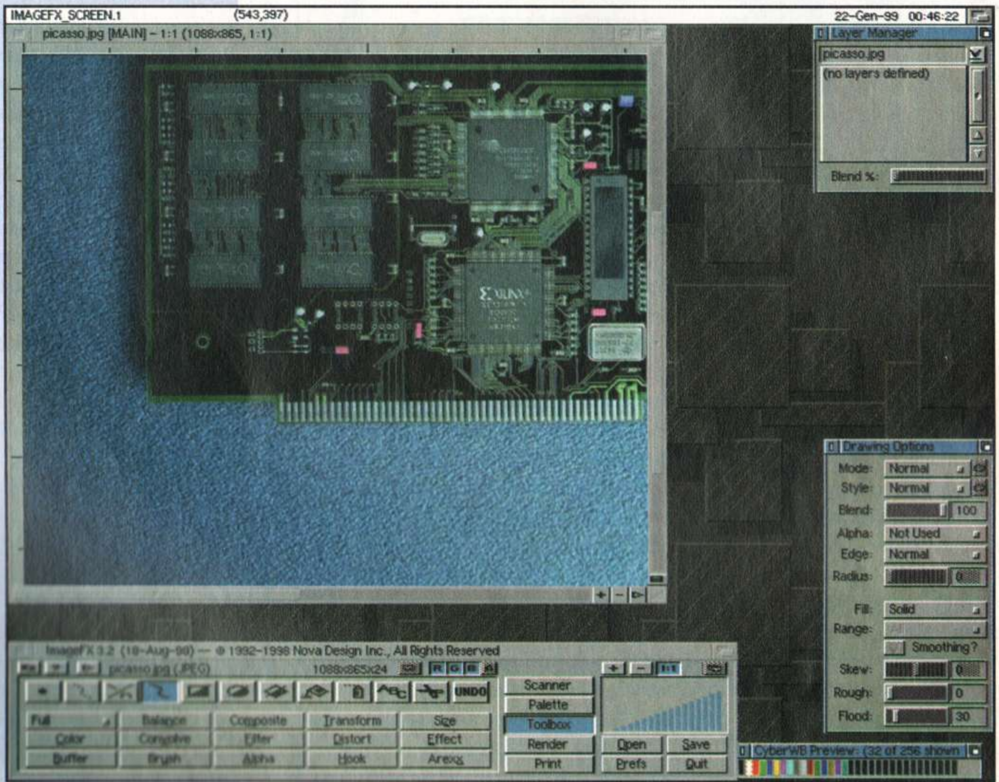
Una sorpresa

L'arrivo di questo programma è stata una vera e propria sorpresa. Alcuni mesi or sono avevo mandato una richiesta via-email alla NOVA Design, affinché mi mandasse una copia demo di questo programma in modo da poterla provare e recensire. Questa richiesta non ebbe mai alcuna risposta (né ufficiale né ufficiosa). Dopo circa un mese mi venne recapitato un pacco "aereo" contenente programma e manuale... il tutto completamente GRATIS! Ora capite cosa si intende per sorpresa. In un mercato software afflitto da svariate difficoltà, con un computer perennemente bisognoso di ingenti iniezione di fiducia, questi fatti non possono fare altro che allungare la vita di entrambi. Nonché di accrescere la fiducia degli utenti.

Il pacco conteneva 6 dischetti di installazione più 2 di aggiornamento alla release 3.2, un piccolo manuale (una specie di aggiunta a quello ufficiale della 2.0) e alcuni volantini pubblicitari. La scelta dei dischetti è abbastanza discutibile visto che il prezzo dei CD-ROM è diventato poco influente; i CD sono robusti ed eterni, mentre i dischetti sono delicati e scomodi, soprattutto quando si installa un programma di discrete dimensioni. L'installazione avviene tramite il solito installer e non occupa più di 10 minuti.

E' veramente incredibile che un programma così ricco di funzioni e di moduli occupi solo sei dischetti a bassa densità... soprattutto se paragonato al suo cugino delle "mele colorate".

Un interfaccia utente nuova e potente...



Partenza

Analizziamo subito come Imagefx si presenta al mondo amighista; vale a dire, guardiamo e giudichiamo la sua interfaccia utente.

Rispetto alla versione precedente, Imagefx presenta diversi miglioramenti nel layout dell'interfaccia. La prima grande miglioria riguarda la gestione dello schermo di lavoro, che ora può essere aperto sia su Workbench che su qualsiasi schermo pubblico, senza inoltre fare uso di preziosa CHIP RAM visto che il tutto non avviene più direttamente su schermi sovrapposti ma all'interno di apposite finestre. In presenza di schermi Cybergraphx (o compatibili) si possono anche avere preview in FULL color.

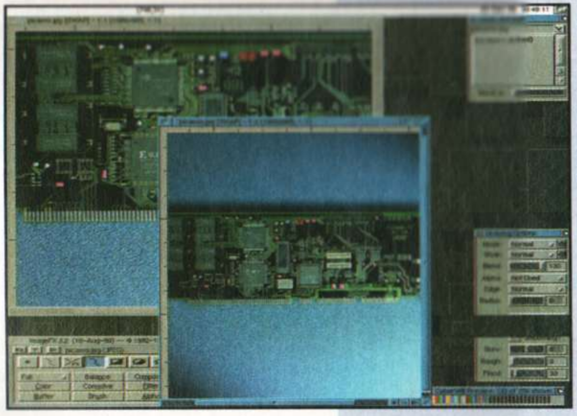
Le WINDOW in Imagefx sono diventate una componente importantissima grazie anche al fatto che se ne possono aprire più di una... In questo modo possiamo avere, per esempio, più riscontri del lavoro eseguito, oppure tagliare parti di immagine e copiarli direttamente in altre, semplicemente trascinandole da una finestra all'altra.

In aggiunta ai classici gadget di profondità, dimensione e scroll, le finestre presentano quattro pulsanti che attivano altrettante funzioni; i segni di più e meno attivano zoom in e out, mentre la freccia apre una ulteriore finestra buffer e il rettangolo imposta l'immagine a "pieno schermo".

Un'altra importante novità sono i menu di tipo CHILD che vengono aperti ogni volta che selezioniamo un gruppo di funzioni/operazioni; questi menu sono praticamente delle toolbar fluttuanti, liberamente posizionabili, che permettono di accedere in maniera diretta alle principali funzioni ed effetti del programma. Ottime e ben progettate le funzioni di preview presenti in molte finestre di lavoro che, rispetto alle vecchie versioni del programma, possono essere configurate ed anche zoommate o "pannate" (vale a dire spostata l'inquadratura).

Ma la novità principale è rappresentata dai LAYER. I LAYER sono una sorta di lucidi sovrapposti che permettono di lavorare l'immagine "a strati" in modo da non intaccare i pixel sopra o sottostanti. Quando si attiva uno di questi strati tutti i nostri interventi verranno fissati solo qui, mentre le parti che risiedono negli strati sottostanti (o anche sopra) non vengono assolutamente influenzate. Forse tutto questo può risultarvi un po' confuso percui vediamo di capire meglio le potenzialità dei LAYER entrando direttamente al centro "dell'azione".

I Layer



Più finestre per la stessa immagine... una possibilità in più per chi vuole tenere tutto sotto controllo



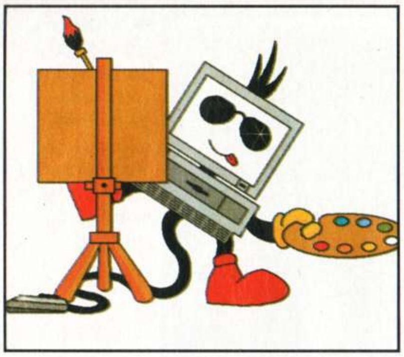
Alla scoperta dei LAYER e delle loro applicazioni "avanzate". Qui abbiamo sovrapposto due immagini con un BLEND al 50%.



Le LENS FLARE con preview... iniziamo a divertirci!



Comodissime le FLOATING WINDOWS... anche le funzioni e i tool sono più velocemente accessibili.



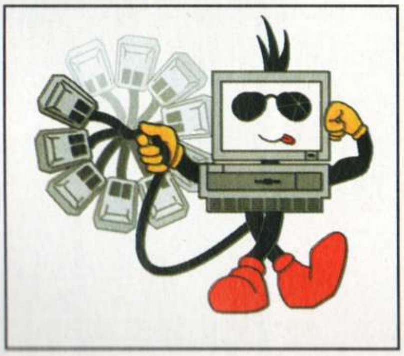
I LAYER sono veramente degli strumenti importantissimi per chiunque lavora nella grafica bidimensionale, soprattutto nel settore del fotoritocco e dell'elaborazione fotografica. Il principale vantaggio dei LAYER risiede nella possibilità di creare delle specie di "strati di intervento" dove poter sperimentare modifiche, correzioni ed elaborazioni anche pesanti senza intaccare affatto il resto dell'immagine. In IMAGEFX il controllo dei LAYER è decisamente buono anche se è ancora inferiore rispetto a quello di Photoshop (il vero pilastro, pietra di paragone, di tutti i videografici). Per capire in parole povere cosa è in definitiva un LAYER passiamo da un esempio semplice ma immediato. Immaginate di avere un foglio su cui è rappresentato un disegno; immaginate poi di prendere un foglio di acetato (carta lucida e trasparente) di sovrapporlo a questo disegno e di dipingerlo con dei colori coprenti. Questa modifica cambia l'aspetto di insieme dell'immagine che avete davanti agli occhi (se non spostate nessuno dei due elementi) ma rimane comunque una modifica non "fissata" in quanto l'acetato è liberamente spostabile. Bene, quell'acetato si può considerare un LAYER. Se buttate via l'acetato (o il LAYER) l'immagine torna ad essere quella originaria (ovvero senza modifiche). Ora vi dovrebbe essere molto più chiaro il concetto di "strato" che i LAYER rappresentano!

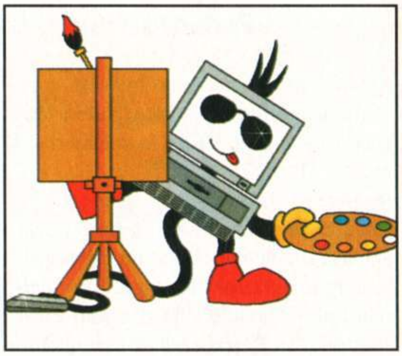
IMAGEFX permette di creare, spostare, copiare, cancellare, caricare e salvare i LAYER. Inoltre sul LAYER stesso permette di modificare il modo in cui quest'ultimo interagisce con l'immagine sottostante. Le modalità di interazione sono: NORMAL, DARKEN, LIGHTEN, MINIMUM, MAXIMUM, SUBSTRACT. In modalità NORMAL è inoltre possibile settare la quantità di trasparenza (da 0 a 100%) da applicare al LAYER.

Esiste anche una comodissima funzione chiamata MASK LAYER che trasforma il LAYER in una mascheratura (o STENCIL) che delimita le zone dove intervenire o meno. Il numero e la complessità di questi "strati" è limitata solo dalla memoria (sia RAM che su disco) e richiede una discreta potenza elaborativa. Impadronirsi di questo potente mezzo di elaborazione è abbastanza semplice e intuitivo e può tornare utile in tutte le sessioni di ritocco e modifica delle nostre immagini. Grazie ai LAYER, per esempio, si possono sperimentare grossi interventi senza rischiare di rovinare l'immagine di partenza ed ottenendo una specie di modalità "PRIMA/DOPO" utile per verificare la bontà o meno delle nostre elaborazioni.

Considerazioni varie

La potenza e la versatilità di un programma di grafica 2D sono pregi che i programmi Amiga hanno conquistato a fatica e IMAGEFX è uno dei primi prodotti che si afferma come il più completo e professionale strumento grafico a disposizione dei professionisti e degli hobbisti d'alto livello. Come molti di voi hanno potuto capire dal precedente articolo sulla teoria del colore (pubblicato il mese scorso) il trattamento delle immagini non è un mestiere da ragazzi. Una volta esistevano i computer con DISPLAY POSTSCRIPT (i NEXT e le SILICON GRAPHICS) che, oltre a costare svariate decine di milioni, erano gli unici a fornire un vero e proprio DISPLAY WISIWYG. Ora sia i PC che i MAC sono in grado di fornire ottimi parametri di affidabilità visiva grazie a device grafici sempre più potenti e raffinati, a software sempre più performanti e precisi e ha sistemi di misurazione del colore ben più informaticamente evoluti. E Amiga che fa? Nel settore DTP è arrivato prepotentemente PAGESTREAM che ha dato un forte scossone mostrando capacità e potenzialità davvero professionali, ma la grafica? ART EFFECT non è riuscito a decollare a causa di una certa lentezza (soprattutto nella gestione della memoria virtuale) e ha un difficile rapporto con i formati gra-





fici "stranieri", Photogenics NG rimane ancora un fantasma e TV Paint è passato al nemico. Chi rimane, o almeno, chi si fa vedere? IMAGEFX torna dopo alcuni anni di fermo con una release potente e ricca di novità chiaramente destinate alla "prima linea". La guerra con il colosso PHOTOSHOP è da considerarsi sempre e comunque persa fin dall'inizio (mancano le enormi risorse umane che Adobe vanta) ma il tentativo di affermarsi su questo gigante porta a risultati piccoli ma decisamente soddisfacenti e, soprattutto, aperti a ogni portafoglio. IMAGEFX costa poco e ha tante funzioni che su AMIGA non si sono mai viste o perlomeno non sono mai state "approfondite". IMAGEFX riesce ad aprire praticamente TUTTO; dalla TIFF CMYK, all'EPS e al formato PHOTOSHOP 3.0 (livelli inclusi). Tutto ciò è fortemente incoraggiante. Nella prossima puntata potrete vedere e giudicare come IMAGEFX legge e interpreta questi formati e come comunica con il resto del mondo...

In questo primo e piccolo appuntamento ho cercato di fornirvi un piccolo assaggio di questa lunga recensione che ci porterà a scoprire i segreti e le bellezze di questo programma. Questa fa parte di una serie di articoli (cominciati il mese scorso con la teoria del colore in stampa) che hanno la presunzione (o forse la certezza) di potervi accompagnare in tutte le strade dell'elaborazione grafica e del Desk Top Publishing in modo da spiegarvi il più possibile cosa si può fare e creare con il proprio Amiga.

Dunque il mese prossimo torneremo ad esplorare IMAGEFX, i suoi strumenti e i suoi moduli. Nel frattempo rimango in attesa dei vostri eventuali suggerimenti e critiche... Arrileggerci il prossimo mese!

In principio ci fu PowerGoo... poi venne Elastic Dreams, toccò poi a Fantastic Dreams.

Fantastic Dreams

di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

Già in passato abbiamo parlato di Elastic Dreams, in termini entusiastici per la grande innovazione che portava sotto molteplici aspetti tra i programmi di grafica su Amiga. Elastic Dreams poteva vantare un'interfaccia grafica incredibilmente accattivante (e fuori da ogni standard) per un software di image processing palesemente ispirato a tool analoghi che imperversano su Mac e PC. Non possiamo dire se è un bene che da Kaìs PowerGoo! ed i suoi "fratelli" siano state riprese sia l'interfaccia grafica che la struttura, ma è senza dubbio una ottima cosa il fatto che ora sia possibile usufruire anche sui nostri computer di tool di morphing ed effetti in tempo reale.

Il passato: Elastic Dreams

La precedente versione di Fantastic Dreams si era fatta notare per diversi motivi. Innanzitutto offriva un supporto per i processori PowerPC, che in teoria avrebbe dovuto garantire una velocità operativa e di calcolo incredibile. Peccato solo che la strada per il supporto per il PPC era stata la scelta di alcuni moduli esterni che venivano di volta in volta caricati in memoria causando dei context switches enormi. Il che si traduceva in un Elastic Dreams praticamente inutilizzabile su AGA a causa della lentezza (con PPC, non oso immaginare la lentezza su 68k), ed utilizzabile solo su scheda grafica, peraltro con prestazioni uguali sia usando lo 060 che il PPC. Elastic Dreams era composto da due moduli, "Composer" ed "Elastic", presenti anche in Fantastic Dreams e che analizzaremo in seguito. Come già detto, un'altra caratteristica di ED era la simpaticissima interfaccia grafica (interamente a 24bit), fuori da ogni standard e molto colorata. Su PC sono moltissimi i programmi che vantano interfacce di questo tipo (che tra l'altro sono avidissime di risorse), che interagiscono con lo spostamento del mouse (per esempio, i bottoni si illuminano passandoci sopra con il puntatore), ma su Amiga era la prima volta che era possibile vederne l'implementazione. Ma una delle principali caratteristiche era che Elastic Dreams lavorava completamente in tempo reale, sia che si agisse sui tool di moprhing e sugli effetti, sia che si agisse sulle animazioni, che venivano calcolate in tempo reale (o quasi, visto che la velocità non era incredibile).

Il presente: Fantastic Dreams

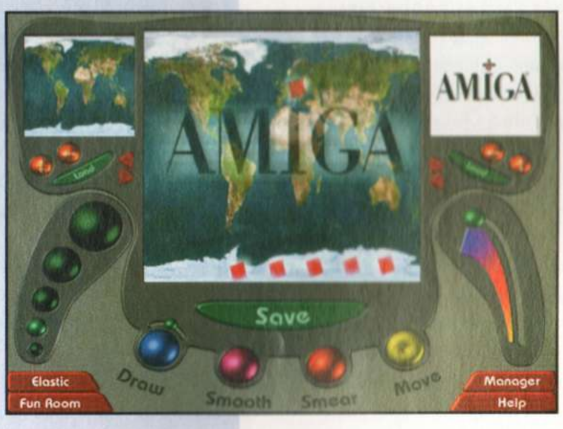
Il software di cui parleremo si presenta come la naturale evoluzione di Elastic Dreams, da cui eredita sia lo stile dell'interfaccia sia i moduli. La vera novità è però rappresentata da un nuovo modulo, denominato "Fun Room", in cui è possibile cambiare i connotati a volti attingendo da un vasto database di nasi, orecchie etc.. Le innovazioni non si fermano qui però, è stato ampliato il salvataggio di animazioni (ora possibile anche in formato QuickTime oltre all'Anim 5) ed aumentata la configurabilità. Infatti per gli schermi a 256 colori si può disattivare il dithering Floyd-Stenberg, ottenendo un buon incremento di velocità. Anche il supporto per PPC può essere disattivato, ed inoltre è stato aggiunto un "directmode" per i possessori di schede grafiche che velocizza ulteriormente le operazioni. Il grosso problema della velocità di Elastic Dreams è stato parzialmente superato, grazie ad una ottimizzazione dei moduli e degli operatori PPC. In questo modo anche chi è fermo agli AGA può ottenere una velocità sufficiente, il salto di qualità indubbiamente è molto elevato rispetto a ED, ma la velocità operativa in generale non è ancora il massimo. Utilizzando uno 040 e l'AGA FD è usabile, ma senza troppo entusiasmo, mentre utilizzando il 603e a 240Mhz si ottiene un buon incremento di prestazioni (a mio parere ancora troppo limitato però). Il salto di qualità si ottiene con una scheda grafica. Utilizzando la BVisionPPC la velocità con lo 040 è ottima, ma con il PPC è addirittura spettacolare! Rispetto al predecessore dobbiamo poi notare come l'interfaccia sia leggermente cambiata sotto il profilo estetico, con risultati non sempre esaltanti. Infatti se devo essere sincero preferivo la preceednte impostazione grafica, più colorata Inoltre stranamente non è più possibile configurare i fondini a 24 bit che rendevano la precedente versione decisamente accattivante. Ma probabilmente con i prossimi aggiornamenti dovremmo vedere il ritorno anche di quest'ultimi. Ma procediamo con ordine, ed analizziamo i singoli moduli di FD.

Elastic

Il modulo Elastic è forse il tool più potente di FD, ed è a sua volta scisso in altri 3 sottomoduli. Il primo, denominato Warp, è il classico generatore di effetti warp. E' possibile caricare un'immagine (sono supportati praticamente tutti i formati) ed agire in diversi modi su di essa. Il modo più semplice consiste nello scegliere un pennello (di grandezza differente) e utilizzare i vari modi di disegno, che permettono di spostare, ammorbidire e "stirare" l'immagine. Le modifiche effettuate sull'immagine poi possono essere memorizzate in alcune celle che poi serviranno per generare l'animazione. Per esempio, partendo da un volto, si può inserire l'immaagine iniziale nella prima cella, e quella modificata (magari con gli occhi più grandi o la bocca rimpicciolita) nella seconda casella. Il programma poi genererà (in tempo reale) un'animazione con il numero di fotogrammi scelto. Ovviamente è possibile utilizzare un gran numero di celle, per ottenere animazioni il più possibile varie. Ma oltre a questo, è possibilie applicare all'immagine un gran numero di effetti preimpostati, che vanno dalla rotazione all'effetto vortice. Questi effetti (alcuni dei quali richiedo la presenza della FPU) pur non essendo troppo veloci (anche sul PPC) sono davvero belli, e con un po' di pratica si possono ottenere risultati ottimi. Il secondo sottomodulo è il morpher vero e proprio. Una volta selezionato, saranno due le immagini presenti sullo schermo, una a sinistra ed una a



Il warper alle prese con un'immagine e l'operatore "whirl".



Ecco come è strutturato il modulo composer.



Ecco il vostro redattore preferito prima e dopo la cura "Fun Room"...



Anche il buon vecchio Petro è passato sotto i ferri del Fun Room!

destra. Attraverso uno slider si potrà passare da un'immagina all'altra (con trasparenza a 24 bit), ed ottenere il morph tra le due. Anche in questo caso si potrà modificare l'immagine, per esempio adattando due volti per ottenere un morphing più realistico. Per generare l'animazione finale, si utilizzano anche in questo caso le celle per i fotogrammi. L'ultimo sottomodulo (AnimFX) è un mix tra i primi due, visto che è un tool di morphing nel quale è possibile utilizzare gli effetti speciali (vortice etc.) anche per la generazione del morphing. In questo modo sarà possibile ad esempio passare da un volto all'altro facendo roteare il primo e soprapponendo in trasparenza il secondo. In questo modo l'animazione finale mostrerà un volto che al termine della rotazione sarà diventato un altro!

Composer

Come il nome lascia intuire, il modulo composer è utile per miscelare in una sola immagine degli elementi presi da altre, funzione questa utilissima per modificare o correggere fotografie. Per non parlare poi delle possibilità offerte da questo modulo per quanto riguarda i fotmontaggi, che sono virtualmente illimitate. Creare dei credibili fotomontaggi è infatti semplice ed intuitivo. Il primo passo è caricare due immagini, che andranno miscelate. Cosa interessante è che possono essere anche importate direttamente dagli altri moduli, così che si può utilizzare una foto appena modificata anche senza salvarla e ricaricarla. Poi utlizzando la funzione "Draw" con pochi colpi di mouse si può trasferire parte dell'immagine sull'altra. Uno slider vicino al gadget "Draw" indica se stiamo trasferendo parte dell'immagine di destra o parte di quella di sinistra. Anche in questo modulo si può scegliere la grandezza del pennello, ed utilizzare altre funzioni (smooth, smear e move) che permetteranno di perfezionare i dettagli, come ad esempio i contorni di on oggetto trasferito. Un altro slider controlla invece il livello di trasparenza tra le due immagini. Questo slider può sembrare trascurabile, invece è molto importante, perché indica quanto ammorbidita sarà la parte di immagine che andremo a trasferire. Un valore altissimo renderà l'immagine molto sfumata, ed è utile, ad esempio, per inserire la classica "nuvoletta" o qualche fumetto. Valori molto bassi invece saranno fondamentali per i fotomontaggi, in cui la precisione pixel per pixel è molto importante. In ogni caso i contorni, se troppo netti, possono sempre essere ammorbiditi con la funzione di smooth. Una volta terminata, l'"opera" può essere salvata oppure imprtata in un altro modulo per successive elaborazioni.

Fun Room

Il modulo Fun Room è la vera novità di questo pacchetto. Dopo esserci divertiti ad allungare volti, a trasformarli in altro con il warper/morpher, dopo esserci divertiti con i fotomontaggi più improbabili con il composer, possiamo scatenarci con un tool di indubbio interesse. Il nome non è stato dato a caso, infatti il Fun Room è senza dubbio il più divertente dei moduli di Fantastic Dreams. La cosa che lo rende così particolare è che permette di cambiare i connotati dei volti, cambiando ogni elemento del viso, naso, orechcie, bocca, occhi etc... Sul CD di FD è presente un vasto database (alcune decine di mega) di immagini pronte all'uso, che coprono una vastissima serie di carat-

Ecco un fade incrociato tra due loghi, con il modulo Morph.



teristiche somatiche. Non mancano decine di capigliature con diverse e colorate acconciature, occhi di tutti i colori, nasi di diverse forme, orecchie e bocche più o meno carnose... La cosa simpatica è che molti di questi elementi sono di fattezze animali, il che può dar luogo a simpatiche variazioni sul tema. Inoltre ci sono anche altre immagini di contorno, come bicchieri on cannuccia, cellulari, fiori, cappelli, occhiali e collanine. Insomma, non manca proprio nulla per trasformare un viso familiare in un perfetto sconosciuto! Utilizzare questo modulo è molto semplice. Basta caricare una foto e scegliere dal menù la preview di un oggetto. Una volta cliccato, l'oggetto appare sulla foto. Da qui può essere spostato e ridimensionato per adattarlo perfettamente allo sfondo. Purtroppo pur essendo gli oggetti di ottima qualità d e di gran numero, si sente molto la mancanza di qualche funzione in più. Ad esempio la possibilità di ruotare o invertire orizzontalmente sarebbe stata davvero benvenuta, speriamo di vederla nei prossimi aggiornamenti. Caratteristica di indubbia utilità è invece la possibilità di agire sugli elementi del colore (sia RGB che HSV), così da poter adattare, ad esempio, diversi colori di carnagione e differenze cromatiche tra oggetti ed immagine di partenza.

Conclusioni

Pur essendo un programma ancora abbastanza giovane, si è comportato più che bene, dimostrandosi potente e innovativo. Purtroppo non mancano i difetti, come una velocità ancora altamente ottimizzabile ed una leggera instabilità, soprattutto usando l'AGA. Si sente la mancanza di qualche funzione in più e di un'interfaccia più "alla Elastic Dreams", ma in linea generale non ci si può lamentare più di tanto. Chi possiede uno scanner e di una configurazione abbastanza pompata potrà apprezzare appieno Fantastic Dreams, che ha inoltre il vantaggio di essere molto semplice da usare, immediato ed intuitivo. Per chi si occupa di video inoltre le funzioni di animazione potranno essere molto utili per ottenere simpatici ed impressionanti effetti. Il problema principale è proprio la richiesta enorme in termini di hardware. E' davvero necessario un processore veloce, ma ancora di più una scheda grafica, visto che solo su 060 è utilizzabile con l'AGA senza dover attendere secoli. Inoltre FD è avidissimo di memoria, che consuma con ingordigia. La presenza di almeno 32mb di ram è davvero consigliata, altrimenti non si potrà lavorare a risoluzioni più elevate. Per finire, anche un hard disk veloce con diverse decine di mega disponibili è utile, anche se si può evitare di installare gli oggetti per il Fun Room risparmiando spazio sul disco fisso e riducendo l'installazione a pochi mega.

About

Nome prodotto:
Fantastic Dreams

Produttore:
Motion Studios
e-mail: MotionStudios@mail.netwave.de

Web: www.titancomputer.de/motionstudios

Config. Minima:
Amiga AGA con 68030, FPU, Hard disk e 16mb di ram

Config. Consigliata:
Scheda grafica, processore PPC, 32mb ram

A favore:
Potente, innovativo.
Utile e divertente per chi lavora sulle foto.
Supporto PowerPC

Contro:
Ancora troppo lento, soprattutto in assenza di scheda grafica
Leggermente instabile

L'avete attesa, l'avete sognata, avete maledetto Phase5 per i continui ritardi... ma finalmente la tanto agognata BVisionPPC è nelle nostre mani!

Blizzard Vision PPC

di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

Non c'é che dire, se c'é una cosa che Phase5 sa fare bene è creare attesa. Ha cominciato con le gloriose schede con 060, ha continuato con le schede PPC e ha dato il meglio sotto questo aspetto con le BVisionPPC, annunciate molti mesi fa e disponibili solo da pochissimo, dopo quasi un anno di rinvii. C'é da dire che i tempi di attesa sono direttamente proporzionali alla qualità finale dei prodotti, visto che Phase5 nonostante gli enormi ritardi si è sempre migliorata e ha fornito hardware davvero da paura. Attorno alle BlizzardVisionPPC poi sono sorte moltissime leggende, soprattutto nei newsgroup internazionali e nelle mailing list. C'era chi diceva che non sarebbero uscite mai, chi annunciava ulteriori rinvii su rinvii e chi, improvvisatosi improbabile Nostradamus, annunciava la data definitiva di rilascio, puntualmente smentito dai comunicati stampa della ditta tedesca. Alla fine il modo migliore per controllare le voci si è rivelato l'avere la scheda fisicamente nelle nostre mani e toccare con mano quello che Phase5 è riuscita a fare in questi mesi. Un ringraziamento va agli amici di WG Computers, che ci hanno mandato una scheda dal primissimo e limitatissimo stock inviato da Phase5, permettendoci di effettuare la prova in tempi record.

Requisiti e installazione

La BVisionPPC viene venduta in una piccolissima scatola nera, quella classica dei prodotti Phase5 e che era stata abbandonata per le BlizzardPPC, contenuta in una bustina antistatica ed accompagnata da un dischetto d'installazione e da un foglio con le istruzioni. Sinceramente il package non è eccellente, visto che la documentazione è discretamente scarna (un foglio A4 fotocopiato e piegato in due) ed il software, il CyberGFX V3, è ridotto al minimo indispensabile. Poco male, visto che il supporto delle funzioni 3D sarà dato da Warp3D, la cui prossima versione includerà il supporto per le C/BVision basate sul Permedia2. Per utilizzare la scheda è necessario possedere una qualsiasi scheda PPC per 1200, visto che si inserisce nel piccolo connettore (il famoso bus proprietario delle BPPC) presente su queste schede. Particolare molto interessante è che, possiamo dirlo non senza stupore, nonostante Phase5 lo sconsigli perché possibile causa di interferenze radio, le BVision entrano anche nei 1200 non tower! E addirittura non c'é bisogno nemmeno di eliminare la copertura metallica della motherboard, con un solo disagio: in presenza di un controller SCSI (il cui connettore si monta nel cut posteriore) il cavo della BVision resterà "volante", senza essere fissato (a meno che non vogliate bucare il case del 1200). Per quanto riguarda l'alimentazione, è necessaria una PSU più potente di quella del 1200, visto che tra BlizzardPPC e BVision il consumo della corrente a +5V sale moltissimo, per cui un alimentatore per tower è praticamente necessario. Per eventuali problemi di alimentazione Phase5 consiglia di alimentare la motherboard del 1200 anche dal piccolo connettore interno a 4 poli che fornisce l'energia al drive. Con il tower Ateo ed una PSU per PC non c'é stato bisogno di questa modifica. Gli altri requisiti includono 8 mega di ram (ma ne sono consigliati almeno 16) ed un monitor VGA. La BVision non è dotata né di connettore video passante né di scandoubler, quindi è praticamente necessario utilizzare due monitor, uno per il PAL e uno per le risoluzioni SVGA, oppure uno scandoubler unito ad uno switch per visualizzare sullo stesso monitor entrambe le uscite video. Montare la Bvision è un'operazione molto semplice, basta fissare insieme i connettori delle due schede e assicurarli con le due viti fornite con la BVision, facendo attenzione a non stringere troppo per non danneggiare le schede, dopodiché va montato il cavo VGA. Il curioso buco al centro della scheda serve per far passare i cavi dei LED del 1200 e dell'alimentazione, visto che la scheda coprirebbe altrimenti i due connettori. Dopodiché va installato il software, operazione che richiede non più di 5 minuti, da notare che per un corretto funzionamento è necessario upgradare la flashrom della BlizzardPPC, operazione che comunque dovrebbero fare tutti i possessori di questa scheda. Nota curiosa: il driver è lo stesso della CyberVisionPPC (forse leggermente modificato), per cui le risoluzioni presenti nel database dei nomi video portano il nome CVisionPPC anziché BVisionPPC. Questo perché le due schede sono uguali in tutto e per tutto. La BVision monta infatti ben 8 mega di velocissima SGRAM montati in due serie da 4 sui due lati, contrariamente alle prime specifiche diffuse da Phase5 che la volevano attrezzata di soli 4 mega. Le altre specifiche tecniche includono: RAMDAC a 230Mhz, chip Permedia2 della 3DLabs capace di muovere 80 milioni di pixel al secondo o un milione di poligoni, e pixel clock da 135Mhz. La BVision gestisce risoluzioni fino a 1600*1200 a 16bit o 1152*900 a 24bit. Queste sono le dichiarazioni di Phase5, visto che giocando un po' con i modi video è possibile spingere la scheda fino a risoluzioni come 1280x819 a 24bit o 2000*1000 (!!!) a 16bit. Risoluzioni che non sono alla portata di tutti, visto che già per un 1600*1200 è obbligatorio un monitor da 19 pollici (o il vostro oculista se ne accorgerà, per parafrasare un noto spot pubblicitario).

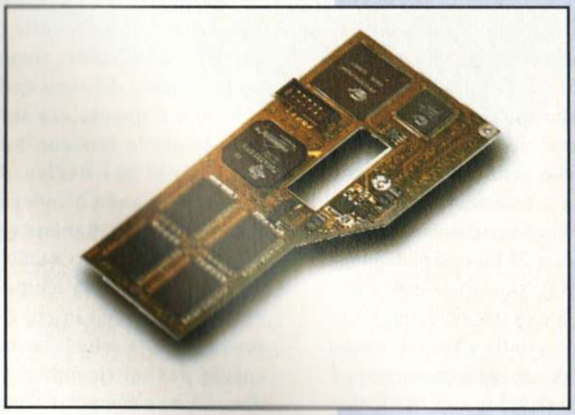
Avviamo l'Amiga!

La prima emozione che si ha al boot è quella data dallo splendido logo "Light my fire" pronto a ricordarci che finalmente il PPC può esprimere tutta la sua potenza! La seconda è invece il vedere come lo swap degli schermi sia quasi istantaneo anche tra schermi di frequenze differenti, tanto che è più veloce la scheda a cambiare schermo che il monitor a sincronizzarsi. Questo grazie agli 8 mega di memoria, che consentono di conservare un gran numero di schermi. Era nelle mie intenzioni effettuare diversi test per valutare le capacità della BVision nei confronti della diretta concorrente, la Pixel64, ma sono bastati pochi minuti per rendersi conto di come il paragone non può reggere (2/4 mega contro 8, risoluzioni meno elevate, refresh meno veloci etc.) visto che le schede sono sostanzialmente diver-

se e dirette ad un target diverso. Una BVision infatti sarebbe sprecata senza un PPC, ed una Pixel64 non rende merito a questo processore non sfruttandolo al massimo. Le prime prove che abbiamo fatto non potevano non riguardare quello che è il tasto dolente su Amiga (soprattutto con l'AGA): lo scrolling di finestre (MUI e non) su schermi di elevate dimensioni. Ebbene, non posso nascondere lo stupore di quando ho visto IBrowse girare su uno schermo di 1600*1200. Lo scrolling della finestra a tutto schermo è fluidissimo nonostante le dimensioni e la profondità (16bit) del modo video! Una volta "presa la mano" mi sono sbizzarrito. Movimento pieno e resize delle finestre, fondini a 24 bit, Birdie (programmino che colora con un pattern i bordi delle finestre). E nonostante ci sia un modesto 040 a 25 mhz nella mia PPC, l'impressione era quella di utilizzare un velocissimo Pentium, visto che il sistema non soffre assolutamente per tutti gli abbellimenti che vorremo mettere. Il movimento pieno delle finestre è molto fluido, anche con finestre grandi quanto tutto lo schermo. L'unico appunto è che se si scrolla la finestra al di sopra di un'altra i rallentamenti sono inevitabili, visto che lo 040 effettua il doppio del lavoro (non solo spostare la finestra, ma anche ridisegnare quella del livello inferiore). Un aspetto molto interessante invece è che non c'é alcuna differenza nell'usare schermi a 8 o a 16bit, visto che entrambe le risoluzioni rispondono con la stessa velocità. Nel passaggio da 16 a 24 bit si nota qualche leggerissimo (quasi impercettibile) rallentamento solo su risoluzioni molto alte e solo usando i 32bit (24+8 di alpha channel), ma è più imputabile allo 040 che alla BVision. Posso affermare con sicurezza di non aver mai visto su Amiga schede grafiche gestire schermi a 24 bit con questa velocità, eccetto ovviamente la CyberVisionPPC, le cui prestazioni sono perfettamente identiche. Ma non ci fermiamo qui, e proviamo un gran numero di programmi sia per 68k che per PPC, e vediamo i risultati. Inutile dire che tutte le applicazioni vengono enormemente velocizzate, soprattutto quelle che fanno del display grafico il loro fulcro. Sul fronte dei giochi si è ottenuto un vero salto di qualità con il MamePPC, che gira al 100% senza frameskip comodamente in una finestra del WB a 24 bit. Anche i giochi per il NeoGeo emulato sono molto più veloci, arrivando a calcolare dai 40 ai 50 frames al secondo. QuakePPC ha subito un'impennata di prestazioni davvero considerevole. Sfruttando il velocissimo bus BlizzardPPC-BVision ci si può anche spingere a risoluzioni più alte, anche in



CyberGFXMode, il tool più amato da chi ama smanettare con modi video e frequenze.



Ecco la BlizzardVisionPPC in tutto il suo splendore. Sono visibili solo 4 chip di memoria, gli altri 4 mega sono montati sul lato non visibile.



Et voilà, un bel restyle al WB grazie ai modi a 16/24bit.

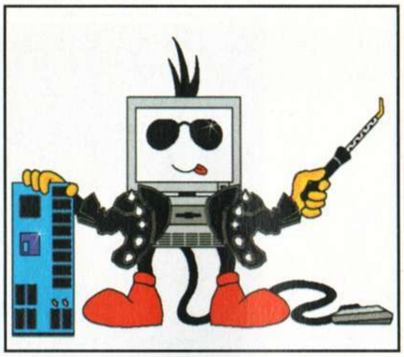


Sul sito della 3Dlabs possiamo trovare tutti i dettagli sul Permedia2.

640*480 Quake è giocabilissimo, e a 800*600 mantiene un frame rate ai livelli della versione 060 in 320*256. Sono prestazioni davvero incredibili, considerando che per il momento Quake non sfrutta nessuna accelerazione 3D! A questo punto una versione che sfrutti il Permedia2 potrebbe volare davvero verso il tetto dei 100fps in bassa risoluzione senza troppi problemi, esattamente come QuakeGL su schede accelerate 3D. Il software di grafica ha beneficiato moltissimo degli schermi a 24bit. Basti pensare che usando Fantastic Dreams per la prima volta dopo aver messo la BVision ho notato un discreto incremento di velocità... per poi accorgermi che il supporto PowerPC era disattivato! Lascio immaginare le mie reazioni quando ho "acceso" il PPC... Anche Candy Factory Pro è risultato estremamente più veloce rispetto all'AGA, grazie al bus veloce e gli schermi a 16/24 bit, che permettono di disattivare il dithering e velocizzare il refresh. Candy Factory Pro in particolare ha permesso di lavorare a 24 bit completamente in tempo reale, potenza del PPC. Analogamente a quanto avevamo detto per la recensione della Pixel64, anche ShapeShifter si avvantaggia enormemente di una scheda grafica. Ma con la BVision il refresh diventa praticamente istantaneo.

Ma ci sono difetti?

Dopo tante parole così entusiastiche si può pensare che la BVision sia un prodotto praticamente perfetto, ma questo è vero solo in parte. Il disagio principale consiste nel dover usare due monitor,



visto che manca un connettore passante al quale attaccare magari uno scandoubler interno. Forse è stato deciso di eliminarlo per far diminuire il costo, e in effetti il prezzo della BVision, complice anche un abbassamento dei costi delle SGRAM, è inferiore a quanto era stato dichiarato mesi fa per la versione con 4 mega. Un altro problema deriva dal calore. Il PowerPC quando è collegata la BVision scalda molto più di prima e parecchi utenti hanno lamentato qualche blocco del sistema dovuto alla temperatura troppo elevata. Nel 1200 in cui è stata fatta la prova però la scheda aveva abbastanza spazio per un ricambio d'aria, e dopo diverse ore a computer acceso non ci sono stati guru sospetti, anche se la temperatura era molto elevata sia dal lato 68k che PPC (oltre 50 gradi misurati con un termometro digitale). Anche il Permedia2 si riscalda moltissimo, tanto che alcune schede per PC che lo montano vengono dotate di una ventolina aggiuntiva. Analogamente ad altri chip di elevata potenza (come il Riva) però è un chip nato per lavorare ad alte temperature quindi anche quello che può sembrare un eccessivo calore non dovrebbe creare problemi. In caso di 1200 in versione desktop (che comunque ufficialmente non sono utilizzabili secondo Phase5 a causa delle norme CE) oppure di soluzioni tower che non permettono una corretta ventilazione, un dissipatore o una ventolina aggiuntiva sull PoewerPC e/o sul Permedia2 possono contribuire a rendere il sistema più stabile. L'ideale sarebbe una ventola che soffi aria sul PPC così da raffreddarlo e favorire il ricambio d'aria (che viene aspirata dalla ventolina di cui è dotata la Blizzard).

Conclusioni

La BVisionPPC si è comportata egregiamente e si è dimostrata una scheda grafica velocissima ed affidabile che non ha paragoni con altre schede per Amiga. Finalmente possiamo avere una scheda al passo con i tempi basata su un chip che anche sui PC è molto rinomato! Purtroppo non abbiamo potuto ancora sondare la capacità del Permedia2 nel campo del 3D perché il driver per Warp3D non è ancora stato ultimato (dovrebbe esserlo però mentre state leggendo queste righe), ma si presume che siano le medesime delle schede montate nei PC, le cui prestazioni mi hanno spesso lasciato di stucco anche su configurazioni non proprio eccelse. Si tratta senza dubbio di un acquisto praticamente obbligato per tutti i possessori di BlizzardPPC che permette finalmente di sfruttare il PPC a dovere.

Si ringrazia W. G. Computers per aver fornito la scheda per la prova

About

Nome prodotto:
BVisionPPC

Produttore:
Phase5 Digital Products
In der Au 27
D-61440 Oberursel
Germania

Disponibile presso:
WG Computers
Via Raffaele Sanzio, 128
50053 Empoli
Tel. 0571711512
Fax. 0571530635

Config. Minima:
Amiga 1200 con scheda BlizzardPPC e 8 mega di ram

Config. Consigliata:
A1200 Tower con almeno 16mb ram

A favore:
Ottima velocità
Garantisce ottime prestazioni sia 2D che 3D
8 mega di memoria video

Contro:
Package non eccellente
Non dispone di connettore passante né di scandoubler

Uno sguardo al Permedia2

Questo piccolo chip prodotto dalla 3Dlabs rappresenta fino ad ora il meglio che si sia mai montato su schede per Amiga, ma non solo. Nel mercato PC processori grafici ultraveloci fioccano a ritmo incessante, eppure, nonostante sia già stato annunciato un Permedia3, anche nei confronti dei suoi concorrenti su PC il P2 ha rappresentato una piacevole scoperta. Tutti in questi giorni parlano del nuovo Nvidia Riva TNT, un chip grafico di indubbia potenza che lavora a temperature superiori ai 100 gradi. Ebbene, andando sul sito della 3Dlabs mi sono imbattuto in un interessante benchmark di confronto tra i due processori, visto che negli Stati Uniti la pubblicità comparativa è più che legale. Ebbene, dai benchmark effettuati su un Pentium 400, e scheda con Permedia2 da 8mb e scheda con Riva TNT da 16mb, il Permedia2 è risultato vincente (anche se in alcuni casi sul filo dei centesimi) in tutti i benchmark, eccetto uno in cui i due chip si pareggiavano. I test riguardavano solo applicazioni 3D, e non toccavano le velocissime funzioni di accelerazione 2D che il Permedia offre. Il fatto che i benchmark siano stati pubblicati sul sito della 3Dlabs però poteva offrire qualche sano dubbio. Ma siccome i giornalisti sono sempre come San Tommaso, e siccome non avevo la possibilità di provare una scheda con Riva, visto che per Amiga non esistono, ho deciso di verificare lo stesso la veridicità dei dati. Mi sono diretto al negozio di un amico e l'ho praticamente costretto a fare i test davanti ai miei occhi con le due schede. E posso confermare che i benchmark erano assolutamente esatti! Anzi, addirittura in due relativi a 3D Studio Max i risultati del TNT riportati sul sito erano superiori a quanto effettivamente riscontrato. Come prova definitiva abbiamo usato Quake 2, e con il Permedia garantiva un frame rate leggermente più elevato. Dalla sua inoltre il Permedia2 ha una grande velocità nel gestire il 2D, unito all'accelerazione per stream Mpeg-2 (speriamo di vedere presto un player che lo supporti). Vediamo nei dettagli le specifiche come riportate dalla casa produttrice:



Highly pipelined 2D/3D graphics core Integral 230 MHz RAMDAC MPEG2 video playback acceleration VideoStreams bus for simultaneous external video I/O Integral SVGA 64-bitSGRAM High performance, professional 2D and 3D rendering 1 Million 3D polygons/sec textured - 83 Million pixels/sec textured, bilinear filtered, perspective - 42 Million pixels/sec textured, bilinear filtered, perspective, Z

2D and Video graphics features

High resolution, high color ergonomic refresh rates Smooth MPEG-2 video playback Packed 8, 16, 24 and 32-bit acceleration Fully featured 3D acceleration Highly pipelined 3D graphics core Integrated geometry set-up pro0cessor OpenGL and Direct3D compatible 8-bit to 32-bit 3D 16-bit Z-buffer Optimized reference software drivers OpenGL 1.1

2D Graphics Features

Ultra fast Blt engine Fully featured 2D rasterizer Stretch Blts Monochrome/color expansion Window clipping Integral setup High speed brushes Raster operations Video Features MPEG2 compatible video playback YUV 4:4:4, 4:2:2 and 4:2:0 Native MPEG2 format Unlimited occluded playback windows Independent XY bilinear filtered scaling Color space conversion Rotate and mirror VideoStreams interface

3D Graphics Rendering Features

Points, lines and triangles Gouraud & flat shading Sub-pixel accuracy 16-bit Z-buffer High accuracy per-pixel fog High quality alpha blending Filtered color keying Interpolated specular /diffuse lighting Stencil buffer Full scene anti-aliasing Per-pixel overlays Ordered dithering LogicOps Double and triple buffering - Full screen, per window or fast Blt Hardware extent checking and picking 3D Geometry Setup Unit Integral 100 MFlop setup unit Reduces load on CPU and Bus OpenGL and Direct3D compatible Vertex sharing for meshes, fans and polylines High precision fixed to float conversions 3D Texture Mapping Features 100% hardware texture mapping Bilinear filtering Nearest neighbour Per-pixel perspective correction Subtexel accuracy Palletized, RGBA and YUV textures Texture caching Color key, scale, stretch, rotate and mirror Execute mode from system memory Sideband addressing 250 Mbytes/sec bandwidth Memory Interface 64-bit synchronous memory interface SGRAM for best performance - Single cycle burst reads 100 MHz memory parts

Memory Architecture

Multi-function architecture Memory allocated on demand to: - Front buffer- Back buffer (for double buffering) - Offscreen (e.g. font caching) - Z-buffer (15 or 16-bit) - Stencil buffer (0 or 1) - Textures (allocated if required) Color formats - 8, 16, 24 and 32-bit RGBA - 8-bit color indexed Video formats - YUV 4:4:4, 4:2:2 and 4:2:0 Texture formats - 4 and 8-bit palletized - 8, 16, 24 and 32-bit RGBA - YUV 4:4:4, 4:2:2 and 4:2:0VideoStreams Interface Simultaneous I/O of digital video Independent of monitor output Input from common MPEG/TV decoders Output to common NTSC/PAL encoders VESA VMI compliant Input data - Scaled and filtered - 16-bit (8-bit simultaneous with output) Output data - Gamma corrected & RGB-YUV conversion - 16-bit (8-bit simultaneous with input) - Slave operation to encoder Hardware triple buffering support Vertical Blank Interval control - Closed caption, teletext and intercast - Insert or extract data from video streams Control bus options - Control bus (separate to DDC bus) - General purpose parallel bus RAMDAC Integral 230 MHz, 64-bit RAMDAC Ergonomic high resolution refresh rates Packed pixel format 8, 16, 24 and 32-bits per pixel Integral dot clock and memory PLLs Triple 8-bit D/A convertors 64x64x2-color hardware cursor Per window double buffering Monitor and Power Management DDC1 and DDC2AB+ monitor configuration Dedicated control bus Display Power Management Signaling (DPMS) Hardware.

Electronic Teacher è il nuovo professore d'inglese per tutti gli Amiga, mentre Aminet Set 7 si conferma come sempre il migliore della classe.

Electronic Teacher 5.10 e Aminet Set 7

di William Molducci (will@sira.it)

Durante la scorsa edizione di Pianeta Amiga la W. G. Computers ha presentato agli utenti italiani l'innovativo professore di inglese, Electronic Teacher, ultimamente aggiornato con la release 5.10, grazie alla quale sono stati eliminati alcuni fastidiosi bug. La confezione è di quelle "importanti", con tanto di scatola di cartone, copertina a colori, manuale in italiano, scheda di registrazione e naturalmente il CD. In effetti si tratta di una produzione, quasi artigianale, che comunque si presenta abbastanza bene, all'interno della scatola sono inseriti anche due dischetti, utili rispettivamente per aggiornare il programma di gestione (5.00) e per installare la versione 5.10 in italiano. Le richieste di sistema sono davvero minime, infatti, comprendono AmigaOS 2.x, il processore MC68000 e almeno 4 Mbyte di RAM, teoricamente dovrebbe funzionare anche con un A1200 base, ma in questo caso non è stato fatto un test molto approfondito. Naturalmente, se si disponesse di un sistema più potente sia per quanto riguarda il processore che la dotazione di memoria, l'applicazione multimediale ne avrebbe un grande giovamento, per la nostra prova ci siamo avvalsi di un A4000/040 con Picasso II e 70 Mbyte di Ram, ma abbiamo provveduto a disabilitare l'espansione di memoria (DKB 3128) per rendere un po' più "umana" la nostra configurazione. Altre note positive riguardano la compatibilità con le schede grafiche, che utilizzano i sistemi Picasso 96 e CGFX, e di quelle audio supportate dal sistema AHI.

Tutti a scuola...

Electronic Teacher, come ben specificato anche nel manuale, non deve essere considerato la "medicina per tutti i mali", infatti, è stato concepito come un supplemento per lo studio effettuato con i metodi tradizionali (lacrime e sangue) a cui si colloca come valido supporto per l'apprendimento del lessico, delle strutture grammaticali, dell'ortografia, della pronuncia, della capacità di comprendere il significato delle frasi e di costruirle in modo corretto. In base a numerose esperienze, effettuate sia con bambini sia con adulti, questo prodotto si è dimostrato in grado di eseguire il 50% del processo didattico che, comunque, deve essere completato con gli esercizi di conversazione e di comprensione della lingua parlata e, per i livelli più avanzati, con la letteratura supplementare e con la pratica scritta. Tramite gli editor delle preferenze risulta molto semplice configurare il programma di gestione, le scelte riguardano suono, grafica, insegnamento e parametri di carattere generale, a questo proposito ricordatevi di selezionare immediatamente la lingua italiana e di provvedere a salvarne i settaggi, in questo modo l'ambiente sarà sempre disponibile nella nostra lingua e si eviterà di dovere digitare nuovamente il codice d'accesso, di per sé già abbastanza lungo. Tra le opzioni più interessanti segnaliamo la possibilità di attivare l'esportazione di suoni ed immagini, il pulsante di help, per abilitare automaticamente il modulo grammatica e dei tasti funzione, per le fasi di apprendimento, modifica, creazione ed esercitazione. Le opzioni d'insegnamento consentono l'attivazione della ripetizione automatica e dell'aiuto grammaticale, presenti durante l'esercitazione, oltre alla determinazione del grado di difficoltà da applicare. Electronic Teacher ha la straordinaria facoltà di consentire all'utente di modificare qualsiasi operazione, in questo senso dispone di numerosi editor interni con i quali si possono variare gli esercizi esistenti e anche di crearne dei nuovi, inoltre, è possibile aggiungere immagini, suoni campionati ed effetti sonori. Questo prodotto è giustamente pubblicizzato come uno dei migliori nel settore multimediale, titolo, che francamente non è molto difficile da conquistare nel panorama attuale della nostra piattaforma, in quanto a parte le enciclopedie della Epic, purtroppo, non esistono altri titoli dai tempi del mitico CDTV. Dobbiamo comunque confermare la validità di questa affermazione, considerando il fatto che Electronic Teacher dispone di oltre 200 esercizi, quasi tre ore di tracce audio di alta qualità a 16 bit (per non parlare della canzoncina dedicata a Windoze, accompagnata da simpatiche immagini), 1.000 illustrazioni (16 e 256 colori), parlato campionato (con narratori di madrelingua), aiuto grammaticale sensibile al contesto in cui si sta agendo e il supporto per le schede grafiche e audio.

Modalità operative

Le voci principali del menù del programma di gestione comprendono i moduli progetto, grammatica, vocabolario, esercizi, opzioni e aiuto. Con il primo si può selezionare il metodo di apprendimento tra domande a scelte multiple, oppure scelte multiple ad immagini, in quest'ultimo caso si tratta di indovinare il termine giusto per ogni immagine proposta, scegliendo tra un numero di cinque. Non mancano gli esercizi sui dizionari di inglese e italiano e su quello ad immagini. Altre metodologie d'apprendimento consistono nel completare, trasformare, tradurre o formulare intere frasi. Gli stessi argomenti sono proposti per le esercitazioni, la creazione di percorsi personalizzati (domane e risposte, esercizi, ecc,) e le modifiche, quest'ultima opzione consente di variare il database delle risposte e dell'associazione del commento parlato, per cui si raccomanda di agire con criterio e soprattutto cognizione di causa. Il modulo grammatica si divide in articoli, aggettivi e verbi, pronomi, preposizioni, numeri, frasi idiomatiche, esercizi con to be, to have, to do, verbi modali, tempi, imperativo, condizionale, discorso indiretto, forma passiva, frasi complesse e gli argomenti degli utenti. Il vocabolario si divide in uomo, casa, cibo, natura, civiltà e varie, quella che può sembrare un'elencazione sommaria, viene subito smentita dal contenuto, che propone numerosi esempi e situazioni, a cui si deve rispondere agendo all'interno di una funzionale interfaccia, vero e proprio cuore del programma stesso. Ogni esercitazione si compie inserendo una propria risposta ad un argomento posto dal programma, tramite un'apposita freccia si ha la facoltà di proseguire, dopo aver visualizzato la percentuale di completamento dell'esercizio, usufruito del suggerimento (non barate), chiesto lumi tramite "l'aiutino" o aver effettuato una pausa, il tutto controlla-

to da un inesorabile cronometro. In poche parole vi abbiamo descritto il modus operandi di Electronic Teacher, proseguiamo quindi con la descrizione delle restanti voci, che riguardano la scelta degli esercizi (facile, medio e difficile), la gestione degli utenti, ognuno può registrarsi con il suo nome ed effettuare corsi del tutto indipendenti, anche nel caso che il "professore" sia utilizzato da più persone. Oltre alla sezione riservata ai settaggi, si può attivare anche la guida in linea, naturalmente in italiano.

Appunti

Abbiamo navigato all'interno del nostro professore virtuale per molte ore senza incontrare alcun problema e questo è di per sé già una buona notizia. Realizzando la prova abbiamo rivissuto i bei tempi che furono (CDTV), con un prodotto multimediale di assoluto valore sia tecnico che didattico. Il software è la forza di un piattaforma e Amiga ha bisogno di progetti come questo, che guarda caso viene dalla Polonia, ovvero da un paese dell'Est in cui il nostro computer si sta diffondendo con grande rapidità. Electronic Teacher ha tutti i numeri per diventare un successo e francamente glielo auguriamo, un'altra nota positiva riguarda il confronto con Windoze, infatti, non conosciamo prodotti analoghi che abbiano le stesse potenzialità e offrano un grado di personalizzazione e modifica così elevato, considerando inoltre anche la velocità operativa (ottima), l'ampio uso di grafica e suono e, soprattutto, la fluidità del progetto interattivo. Come già detto, all'interno della confezione sono inseriti due dischetti di aggiornamento, ma tramite Internet e i CD di Aminet e Amyresource è possibile procurarsi i successivi upgrade, per effettuare download più veloci vi consigliamo di optare direttamente per il sito FTP, dove è presente anche una versione dimostrativa. Il sito Web dedicato ad Electronic Teacher ripropone a grandi linee il contenuto del manuale (anche in italiano) e consente di iscriversi alla mailing list degli utenti. Complimenti alla W. F. M. H. e a Krzysztof (Chris) Jonko.

Aminet Set 7

La mega raccolta di Aminet numero 7 contiene il meglio dei volumi 24, 25, 26 e 27, compresi programmi in versione speciale del calibro di IBrowse 1.2SE, XiPaint 4.0, KangFu SE e Picture Manager 4SE, oltre all'immancabile Personal Paint 6.4. Rispetto all'ultima raccolta di riferimento, la numero 27, sono stati inseriti oltre 250 Mbyte di nuovi archivi, mentre nei quattro CD sono disponibili ben 4 Gbyte di software per un totale di 8.000 file. La nostra breve panoramica prenderà in esame ogni singolo CD, per quanto riguarda i pacchetti in edizione speciale (tranne XiPaint 4, che è fornito in versione integrale) sono disponibili i coupon per l'acquisto a prezzi contenuti delle release complete.

Disco A

Nel primo disco è presente XiPaint 4.0, di cui vi abbiamo parlato recentemente, ArtPRO 1.20, un convertitore/elaboratore di immagini, che sta diventando sempre più importante, alcune animazioni generate con Cinema 4D e una lunga serie di emulatori, utility e tool. "Pcemu" è un emulatore di PC compilato originariamente per Unix/X Window da David Hedley, che recentemente è stato portato su Amiga. Il progetto è soltanto agli inizi per cui non si può

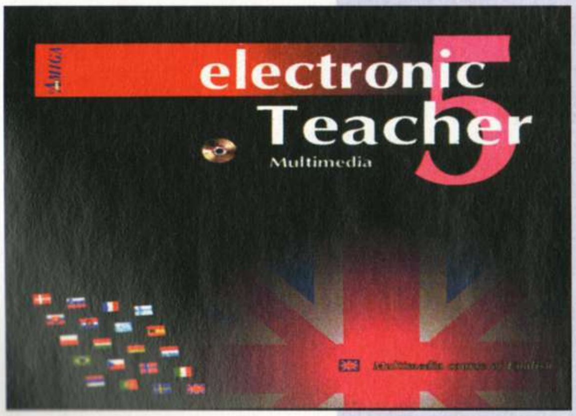
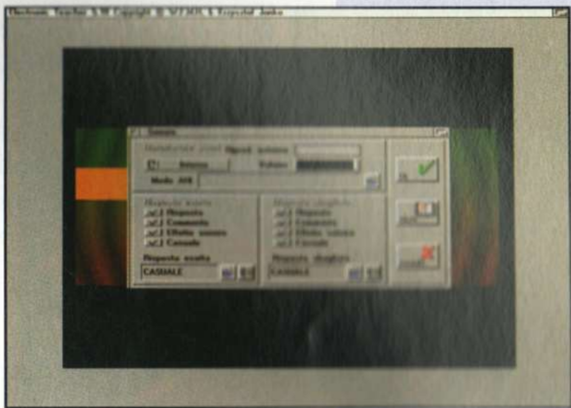


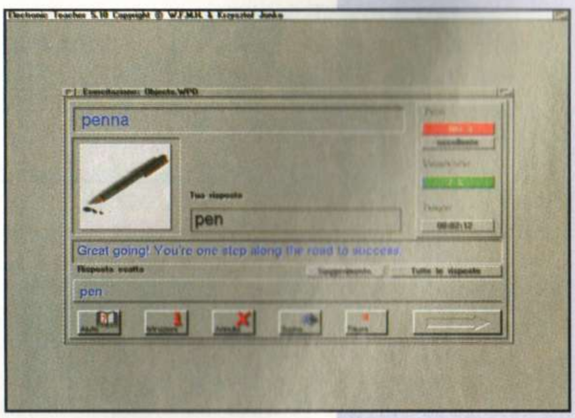
Immagine della copertina del CD di Electronic Teacher 5.



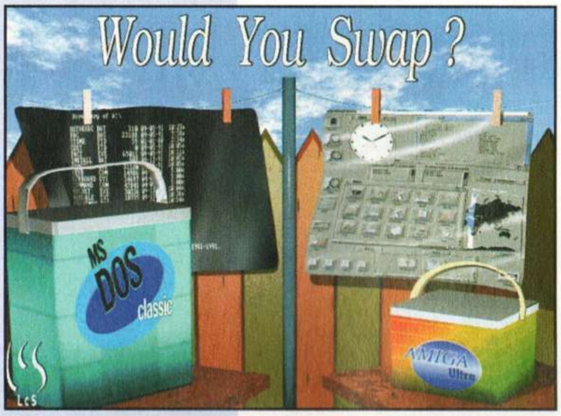
Electronic Teacher dispone di oltre 200 esercizi, tre ore di tracce audio di alta qualità a 16 bit, 1000 illustrazioni e frasi campionate con narratori di madrelingua.



Tra i tanti metodi di apprendimento disponibili è presente anche quello per immagini, in questo caso si deve scegliere la risposta giusta, tra un numero di cinque.



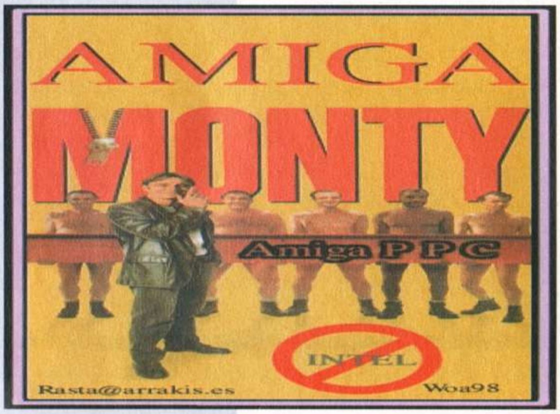
Anche per la tecnica di riconoscimento di un oggetto, è possibile avvalersi del metodo con le immagini.



Electronic Teacher, come tutti i bravi maestri, mette in guardia gli allievi dalle cattive compagnie...



Immagine della copertina di Aminet Set Volume 7.



Se vi piace il cinema non perdete questo film, prossimamente su Aminet...



Da sempre la grafica al computer è stata uno dei cavalli di battaglia di Amiga, da molto tempo lo è anche per Aminet...

dire che sia una soluzione completa, affidabile e veloce, ma risulterà interessante per i possessori di schede PowerUP o di un processore che sia almeno il 68060. La versione PPC, purtroppo, non si avvale di WarpOS, per quanto riguarda l'installazione si deve inserire nel sistema il font "vga/16" e modificare il file ".pcemurc". Eseguite queste operazioni l'emulatore parte a una velocità abbastanza soddisfacente anche con un 68040, per poi bloccarsi in fase di caricamento del kernel e camminare sempre più lento verso il boot completo, posizionandosi al prompt del disco A. Con il pacchetto viene data anche l'immagine del disco di boot, che contiene FreeDOS v0.72b, nel nostro caso abbiamo potuto verificare il supporto del sistema grafico Picasso 96 e francamente dai primi test ci è sembrato più veloce di alcuni emulatori commerciali. L'editor disponibile è "Freemacs" v1.6a, inoltre, non manca il compattatore/scompattatore di archivi ZIP, dati i bug presenti nel FreeDOS viene consigliata l'installazione del sistema MS-Dos, per non aggiungere difetti ad altri difetti. Gli utenti, che utilizzano "ToolsDaemon" per generare menù personalizzati nella barra del Workbench, possono tranquillamente installare l'editor delle preferenze versione 2, aggiornato alla release 1.0, mentre con Cybermagic vengono inseriti nel sistema alcuni interessanti salva schermo, in questo caso è obbligatorio l'uso del sistema grafico CGFX.

Disco B

Come oramai tradizione il secondo CD è riservato alla grafica, ecco quindi il motivo per cui è stato scelto per l'inserimento di Picture Manager 4SE, il cui limite, rispetto alla versione integrale, consiste nella generazione di database per un totale di 500 immagini, invece di 1000. Nella stesso cassetto è presente anche il demo della release 5. CandyFactor è un programma di grafica per chipset AGA e processori veloci, che spicca il volo con PPC, la sua funzione è quella di applicare algoritmi tipici dei raytracer 3D e degli elaboratori digitali, su immagini bidimensionali, generando ombre, sorgenti di luce e background, oltre alla determinazione del grado di bevel ed altre interessanti funzioni. La versione dimostrativa carica esclusivamente immagini in formato IFF con risoluzione massima di 320x256 pixel. IRIT 3D 7.0 è un modellatore per oggetti tridimensionali, compatibile con numerosi programmi, tra i quali POV-Ray, mentre con "3Dto3D" si possono effettuare conversioni di oggetti in formato 3DS, IOB, DXF e LWO. MisticView ve lo consigliamo nel caso utilizziate una scheda grafica e DirectoryOpus 4.x, così da risolvere tutti i problemi di visualizzazione delle immagini, usufruendo anche di una buona velocità d'esecuzione. Completano il CD un'impressionante serie di immagini 2D e 3D, convertitori di formati grafici, oggetti 3D, utility per schede grafiche, generatori di frattali e visualizzatori di figure ed animazioni.

Disco C

Il terzo CD è riservato al divertimento, anche se oltre ai giochi, contiene utility per CD-Rom e Hard Disk, demo grafici e sonori, emulatori, driver per stampanti, scanner, schede di rete, controller e tastiere. "KangFu", il game offerto in edizione speciale, è riservato esclusivamente ai possessori di macchine con chipset AGA, mentre chi ha acquistato una scheda PowerUP può lanciare il dimostrativo di Crystal. Il clone di BoulderDash è aggiornato alla versione 4.24, che garantisce un'ottima velocità anche in presenza del 68000 e gira con qualsiasi chipset, inoltre vengono supportate finalmente le schede grafiche e sono state apportate altre numerose miglio-

rie. Tra le tante "chicche" citiamo la versione registrata di "CrossFire" v1.69.1, dedicato a quegli utenti che preferiscono sparare sempre e su tutto.

Alcuni mesi fa chi vi scrive, insieme a Lorenzo Morselli, è andato a caccia di tesori negli ex-Commodore Point, alcune volte ci è capitato di trovare ottimi prodotti privi di manuali e soprattutto di dischetti con i relativi driver. Aminet, in questo caso, può risolvere numerose esigenze, come ad esempio con "OktaPussy", un archivio che dispone di nuovi driver per i controller ALF-III, Oktagon 508/2008/4008, TandemCD, AlfaPower e AT-Bus 2008 (quest'ultimo si è rivelato come uno dei migliori trofei dei nostri "safari").

Disco D

IBrowse 1.2SE è il "regalo" in dotazione al quarto CD, questa versione è limitata dal fatto di non poter aprire più di due finestre contemporaneamente, il restante materiale copre le categorie mods, mus e biz. I moduli musicali sono, come sempre, ben ordinati per genere, mentre i programmi si dividono in editor, midi, misc e player. La sezione "biz" propone l'area dedicata ai prodotti della Cloanto, tra cui l'update di AExplorer v2.02, utile per collegare Amy ad un PC, soprattutto nel caso ci si avvalga di Amiga Forever. Personal Paint 6.4 e il demo della versione 7.1 rappresentano nel migliore dei modi l'elaborazione grafica su Amiga, inoltre sono presenti anche alcuni script ARexx, utili per animare i testi e comporre animazioni. L'area destinata ai prodotti di Haage & Partner comprende ArtEffect 2.6 (demo) tutti le recenti patch e il plug-in per la fotocamera digitale DC20 della Kodak. Le patch per StormC, WarpUP 3.1 e il demo di VideoFX 2 completano questa sezione. Rimanendo sempre in argomento di patch, vi segnaliamo la numero 4 per ArtStudio Pro v3.0, il potente pacchetto di catalogazione di immagini, di cui vi abbiamo parlato recentemente, non mancano gli upgrade per "CanonStudio" v2.xx (solo per gli utenti registrati) e quelli per STFax Pro, dalla release 3.0 alla 3.4. Di rilievo anche il materiale per Dopus 5.x e quello made in Softwood. Concludiamo con Phase 5, che offre ai suoi utenti nuove versioni di librerie, l'aggiornamento del sistema grafico CGFX V3 e soprattutto "LwShow" v1.6, il visualizzatore di oggetti per LightWave, compilato per processori PPC.

Appunti

Aminet Set 7 è come sempre un prodotto indovinato e di ottima qualità, ben organizzato e supportato da indici di ricerca precisi, da cui si possono compiere anche le operazioni di decompattazione. Rispetto alla serie classica è stato inserito "Picture Manager" 4SE, oltre a 250 Mbyte di nuovi archivi, invogliando all'acquisto anche i possessori dei CD a cui si riferisce. Il programma che più ci ha colpito è stato "pcemu", che, anche se afflitto da numerosi problemi e dalla reale possibilità di non essere più aggiornato, ha fatto intravedere ottime potenzialità. Resta comunque un interessante strumento di studio, soprattutto per quanto riguarda FreeDOS, anche se, come sempre, noi preferiamo il Workbench e AMIGA!



Questa bellissima immagine 2D è inserita nell'area delle immagini del secondo CD di Aminet, riservata all'arte.

About

Nome prodotto: Aminet Set 7

Produttore:
Stefan Ossowskis Schatztruhe
Gesellschaft fur Software mbH
Veronikastrasse, 33
D-45131 Essen
URL: http://www.schatztruhe.de

Distributore:
Db-Line
Via Alioli e Sassi, 19
21026 Gavirate (VA)
Tel. : (0332)74.90.00
URL: http://www.dbline.it

Prezzo: Lire 64.000

Configurazione minima:
Amiga con CD-Rom.

A favore:
La versione completa di Xi Paint 4.0 e quelle speciali di IBrowse 1.2, KangFU e Picture Manager 4.

Contro:
nulla di particolare.

Nome prodotto: Electronic Teacher

Prodotto da:
W. F. M. H
ul. Radomska, 38
71-002 Szczecin
Polonia
E-Mail: info@amiga.com.pl
URL: http://amiga.com.pl

Disponibile presso:
W. G. Computers
Via Raffaello Sanzio, 128
50053 Empoli (FI)
Tel. (0571)71.15.12
Fax (0571)53.06.35
E-Mail: wg@sigea.it
URL: http://www.wgcomputers.it

Prezzo: lire 120.000.

Configurazione richiesta:
CD Rom per Amiga.

A favore:
diversi metodi di apprendimento, supporto schede grafiche e audio, ottima velocità d'esecuzione.

Contro: nulla di particolare.

Intervista esclusiva agli Hurricane Studios

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Abbiamo recensito lo scorso numero il titolo d'esordio di questo promettentissimo gruppo italiano, il demenziale Eat The Whistle, ma le novità sono ancora tante e questi baldi ragazzi hanno in serbo delle belle sorprese per tutti noi...

L'intervista

EAR: Presentateci gli Hurricane Studios, chi siete, quanti siete, vostri compiti e vostra esperienza...

Andrea Carolfi: Gli Hurricane Studios, in origine si chiamavano C. D. C dalle iniziali dei suoi "fondatori": Andrea Carolfi, Francesco Dutto e Emilio Cereseto compagni di classe dalla prima superiore. In seguito, visto che C. D. C. esisteva già (il gruppo dei doppiatori) è stato cambiato il nome in Hurricane Software e così è rimasto per circa nove anni, fin quando girando per la rete con mio rammarico mi sono imbattuto nella Hurricane Software e non eravamo noi! Non essendoci mai registrati, ovviamente non abbiamo potuto rivendicare alcun diritto ed abbiamo deciso di cambiare nome in modo che però l'uragano restasse, ed ecco dunque nati gli Hurricane Studios. Attualmente siamo in undici. I coder sono (in ordine alfabetico): Andrea Carolfi, Francesco Dutto (al momento in servizio di leva), Giuseppe Gessa (per alcuni progetti futuri), Andrea Giani e Gabriele Greco. I grafici sono: Lorenzo Morselli, Marco Paci e Gianluca Sacco. In più abbiamo due game designer: Daniele Caramaschi ed Emilio Cereseto più un pubblic relator (ora al servizio civile) Maurizio Faggioni.

Maurizio Faggioni: Finita la scuola Andrea e Francesco si iscrivono insieme a me ad informatica ed è qui che entro in ballo io entrando a far parte del gruppo come consulente e relatore di pubblic relations. Alla prima edizione del Pianeta ad Empoli incontro io per primo i due signori inglesi della Epic e prendiamo un primo accordo di visione del prodotto (con un demo) consegnatoli direttamente lì. Sapete poi tutti che ETW ha superato nello sviluppo Ettu e quindi è già stato pubblicato, ma il primo contatto preso fu per Ettu e non per ETW. Ora continuo ad occuparmi delle faccende riguardanti public relations e di immagine del gruppo anche se in questi ultimi mesi ho dovuto un po' frenare causa servizio civile ma finito quest'ultimo riprenderò a pieno regime.

Gianluca Sacco: Sono un animatore 2D/3D, grafico, illustratore. Ho collaborato in questo ultimo periodo con la Panebarco Multimedia di Ravenna e Officine Pixel di Forlì, ultimi prodotti distribuiti dalla De Agostini Multimedia, Omnia Junior e Base Terra. Il mio compito all'interno degli Hurricane (riferito a ETTU) riguarda gli studi e l'animazione dei personaggi nonché la coordinazione interna del reparto grafica.

Lorenzo Morselli: Io sono uno dei grafici. Mi occupo della colorazione dei fondali di ETTU e di altri particolari riguardanti la grafica (conversione di formati, scansioni ecc.)

EAR: Presentateci i vostri progetti futuri, con una breve descrizione delle loro caratteristiche e data di probabile rilascio...

A. C. : Eccezion fatta per Eat The Whistle, ormai in vendita, abbiamo in cantiere: Escape Towards The Unknown, un avventura grafica a 256 colori in alta risoluzione che vorrebbe mantenere lo stile di gioco al quale ci aveva abituato la Lucas Arts prima del suo abbandono della nostra piattaforma e che dovrebbe vedere la luce l'estate prossima. Un eventuale seguito (il progetto originale prevede tre episodi, proprio come Monkey Island) che dipenderà ovviamente dall'impatto che avrà sul pubblico. Una collaborazione con la X-Team per il porting di Virtual Ball Figher sotto Amiga. Il completamento dei progetti HangMan, BattleShip e VHS-Manager, che saranno distribuiti come shareware. Un ambizioso progetto da sviluppare con la collaborazione di Giuseppe Gessa per ora top secret. Eventuali altre avventura grafiche da realizzare mediante il nostro nuovo editor per avventure grafiche, una sorta di linguaggio Scumm (Lucas Arts) by Hurricane Studios.

EAR: Perché avete deciso di programmare su Amiga e di creare una software house in questo momento difficile della sua storia...

A. C. : Perché non sappiamo fare altro! :-) Scherzo, perché (almeno per me) provo un grande affetto per questa piattaforma. Sono informaticamente nato e cresciuto su di essa e non intendo abbandonarla.

M. F. : Perché crediamo in Amy e, soprattutto, il mondo che mi/ci circonda è pieno di persone esaltate che godono quando stanno a perdere delle ore per installare delle schede in teoria Prug and Pray ma in pratica... Io non voglio usare un computer sempre più potente al minimo delle sue possibilità, io ne voglio usare uno al massimo perché mi deve aiutare a risolvere i problemi non a crearmeli lui stesso. E poi Amy è Amy e non ce n'é per nessuno!!!

L. M. : Per me ETTU è un hobby, io e Gianluca abbiamo sempre desiderato creare un gioco per Amiga (quando lui era ancora amighista...), ne ho avuto la possibilità e ho subito accettato, tirando dentro anche lui, il WC purtroppo lo programmo già per lavoro, e mi basta.

Gabriele Greco: Siamo Amighisti da MOLTI anni e vogliamo dare un nostro contributo alla piattaforma, il software è fondamentale per la sopravvivenza di una macchina con una facilità d'uso e di programmazione e nello stesso tempo una flessibilità non ancora raggiunta da nessuna combinazione disponibile al momento.

EAR: Quali sono le maggiori difficoltà che incontrate nel portare avanti il vostro lavoro e quali le soddisfazioni...

A. C. : Le distanze che ci separano: coder di Genova e grafici di Ravenna. L'email sopperisce, ma mai come vedersi di perso-

na. Anche un po' di contrasti su alcune idee, ma di solito si risolvono dopo un paio di email "incadescenti".

M. F. : Le maggiori difficoltà sono a livello economico, potessimo disporre di più soldi potremmo essere tutti con una base di A4000 pompati per poter sviluppare tutti sullo stesso livello tecnico e, cosa importantissima quando il tempo di sviluppo è sempre più poco, tutti alla stessa velocità o perlomeno non limitati dal sistema ma solo da noi stessi. Le maggiori soddisfazioni sono quelle di fare le cose pulite per ottenere un qualcosa che gli altri per anni per ottenerlo hanno usato cose "sporche" (es: tutti i giochi che saltano l'OS di brutto costringendoti ad avere i drive originali Chinon, altrimenti...) e poi l'ottenimento dei risultati che ci eravamo preposti.

G. S. : Io personalmente ho un sacco di cose da sistemare come lavoro, casa, etc.

L. M. : La difficoltà più grossa, come diceva Andrea prima, è coordinare il gruppo. Vivendo in due città distanti lavriamo via e-mail, e questo rallenta il lavoro. Il successo che il demo ha avuto a P. A. è stata già una bella soddisfazione.

GG: Il problema maggiore è la dimensione ridotta del mercato che ci costringe spesso a lavorare con mezzi (e team di sviluppo) ridotti e la difficoltà di fare prodotti che funzionino correttamente su un parco macchine molto eterogeneo (si va da un 1200 base a uno A4000 con PPC e scheda grafica, passando per il Draco...). La soddisfazione maggiore è quella di contribuire con il nostro software alla sopravvivenza della piattaforma. Il software ludico è FONDAMENTALE per ogni piattaforma, si è visto con i PC che vengono espansi continuamente non per far girare meglio Word ma per poter giocare a Unreal in 1024x768...

EAR: Quali contatti avete all'estero con distributori e software house e come vedete la situazione di Amiga in Europa ora e nel futuro...

A. C. : Attualmente abbiamo preso contatti per i nostri due progetti immediati con la Epic Marketing. Avevamo avuto offere anche da Verkosoft e Sadeness. In futuro potremo appoggiarci nuovamente a Epic o stipulare un nuovo contratto con altri distributori. Addirittura, potremmo provvedere noi stessi. Dal mio punto di vista, Amiga sta meglio in paesi europei quali Germania e Inghilterra che in Italia. Sul nostro territorio è sempre stata un po' snobbata, anche nel periodo d'oro. Alla base di ciò, senz'altro, sta una cattiva propaganda gestita dalla defunta Commodore Italiana.

G. G. : A giudicare dal successo delle fiere Amiga la situazione in Europa non è poi così drammatica, gli utenti Amiga, anche grazie a Internet, sanno dove acquistare hardware e software per la loro piattaforma. Sono gli utenti non telematizzati il problema in quanto rischiano, se le riviste Amiga spariranno dalle edicole italiane, di ritrovarsi senza punti di riferimento.



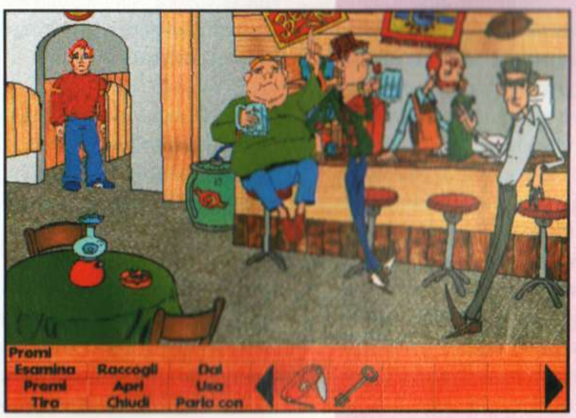
Eat the Whistle in modalità arcade in un campo "un po'" particolare...



Anche sotto la neve i nostri baldi calciatori continuano a combattere per avere la partita vinta, che spirito di sacrificio!



Escape Towards the Unknown è la prima avventura grafica degli Hurricane e promette decisamente bene...



Il pub del villaggio in tutto il suo etilico splendore, notare l'ottima grafica please.



Ecco uno degli schermi di selezione di Virtual Ball Fighters, la grafica è tutta renderizzata e di ottima qualità...

EAR: Pensate di creare anche una società di distribuzione come hanno fatto i The Real Ologram in futuro o vi appoggerete sempre a distributori esterni?

M. F. : Come ti ripeto il nostro problema sono i grandi fondi necessari per operazioni del genere. Nulla è impossibile, però, se i nostri giochi vendessero bene...magari...

GG: Per ora ci appoggiamo ad un distributore esterno, in questo periodo di transizione creare una società propria sarebbe molto rischioso, specie senza le necessarie conoscenze di economia...

EAR: Cosa ne pensate delle schede Power Up, le supporterete nei vostri prossimi titoli? E per quanto riguarda le ESCENA G3?

A. C. : Sono molto favorevole alle PUP. Per gli Amiga attuali sono una ventata di aria nuova non solo per gli applicativi PPC ma anche per la possibilità di installare una scheda grafica che fa faville (ho visto in azione la CVisionPPC ed è veramente una bomba!). Non a caso ho da agosto una BlizzardPPC! Per quanto riguarda il supporto è molto probabile che se svilupperemo progetti avidi di potenza di calcolo, la scelta del PPC sarà molto probabilmente obbligata. Attualmente non abbiamo in cantiere progetti del genere e quindi nell'immediato futuro non è previsto nessun supporto. Per la ESCENA, stesso discorso, bisogna comunque vedere quali strumenti per lo sviluppo metteranno a disposizione.

M. F. : Sul suggerirle SICURAMENTE, se non altro per poter dare la possibilità a chi non ha una scheda grafica di poter giocare ad un giocone in modo decente anche su AGA. Considerando ciò le G3 di Escena sono le benvenute anche se sono un po' perplesso riguardo 3 punti: l'uso dello slot Zorro III (forse si sono sbagliati), il prezzo (se non vedo non credo) e poi perché solo per A4000 (sai per un team come il nostro avere il G3 su A1200 sarebbe importante, il parco macchine più installato è quello A1200 e non voremmo dover scrivere due codici diversi, uno PPC standard, l'altro ottimizzato G3, porterebbe via troppo tempo)

G. G. : Abbiamo al momento 3 schede PowerUp, i giochi che stiamo sviluppando non sono molto avidi di CPU, non è escluso però in futuro un supporto PPC. ETW e ETTU sono scritti quasi interamente in C, scrivendo ETW sono stato poi particolarmente attento ad isolare in pochi moduli le funzioni "OS dependent", in modo da favorire eventuali porting su altri SO e altri processori.

EAR: Cosa ne pensate dell'operato di Amiga Inc. ? Quali sono le vostre impressioni su OS 3.5 e Amiga 5.0? Avete intenzione di sviluppare su 5.0 appena sarà disponibile il 5.0 Dev?

M. F. : Sì ma il problema è quando sarà disponibile 5.0 DEV? Siamo solo al kernel, figurati e poi devi considerare il tempo di apprendimento necessario per programmare il nuovo chip, sempre che AmyInc. renda disponibile materiale realmente utile e non come Phase V con Haage che non gli rilasciano il materiale per lo sviluppo intensivo sulle PowerUp.

L. M. : Ammesso che le notizie che circolano siano vere stanno facendo un buon lavoro. Non mi piace l'eccessiva segretezza che tengono sul progetto.

GG: Sinceramente mi fido poco di Amiga Inc., a maggio con le loro dichiarazioni hanno danneggiato il mercato Amiga più della bancarotta di Escom... Se avessero scelto il PPC come processore base di sicuro adesso avremo molte più applicazioni PPC e la Phase5 si sarebbe di certo comportata in modo diverso. Spero che l'OS 3.5 sia un upgrade serio, dalle specifiche sembrerebbe di si, ma visto che finora Amiga Inc. non ha realizzato niente di concreto non mi fido molto. Personalmente non correrò a comprare un PC solo per usare OS5dev, comprerò il nuovo Amiga solo se ne varrà la pena...

EAR: Passiamo a ETW, Come mai un altro gioco del calcio?

A. C. : L'idea è tutta di Daniele, quando ci ha contattati, ci ha proposto di realizzare un nuovo gioco di calcio che avesse caratteristiche tutte particolari. L'idea era stuzzicante ma al momento non avevamo coder liberi e se ne sarebbe riparlato dopo l'uscita di ETTU, la fortuna ha voluto che al primo Pianeta Amiga, abbiamo conosciuto Gabriele Greco che è subito andato ad "ingrossare le fila" degli Studios e



Gli Hurricane Studios a Pianeta Amiga 98, da sinistra: Daniele Caramaschi, Andrea Carolfi, Gabriele Greco e Lorenzo Morselli.

siamo riusciti a sviluppare ETW anche prima di ETTU!

G. G. : Perché nessun gioco di calcio per Amiga ci soddisfava completamente, Goal ha la miglior gestione dei passaggi, Sensible la maggior varietà di squadre, Sierra è il migliore se si è tanti e si vuole organizzare un torneo. Abbiamo cercato di realizzare un sistema di controllo di palla facile ma potente, una gestione dei passaggi completa, un intuitivo ma potente sistema di tiro. La filosofia di ETW è poi quella della flessibilità, mettiamo a disposizione 5 sistemi di controllo differenti (per il controllo via joypad per esempio ci siamo ispirati a ISSPro per Playstation), la possibilità di variare il sistema di passaggio, crearsi nuove squadre e nuove tattiche, importare le squadre di SWOS. Un altro motivo fondamentale è che TUTTI i giochi di calcio per Amiga esistenti non funzionano su gran parte delle macchine attualmente installate, che hanno schede video, 040 o 060 o magari anche solo un monitor che non aggancia i 15khz. ETW funziona in multitasking, su uno schermo aperto con il display database (quindi a qualunque risoluzione o su scheda grafica) o su una finestra del Workbench (ridimensionando anche la finestra durante la partita). Realizzare un gioco del genere in modo completamente OS-friendly è un utile dimostrazione per quei "coder" che ritengono sia necessario pokare tutti registri del blitter (specie quelli non documentati) per realizzare un videogame...

EAR: Quali sono stati i titoli che vi hanno ispirato e quali sono le caratteristiche più importanti ed innovative che avete inserito?

G. G. : ISSPro, Sensible, Sierra, Kick Off, Goal, Speedball II... Sia io che Daniele abbiamo giocato tanti giochi di calcio, ed abbiamo cercato di mettere nel nostro gioco tutto ciò che ci piaceva di più dei vari giochi da noi provati, ovviamente non abbiamo potuto inserirci tutto, sennò il nostro gioco sarebbe stato pronto nel 2010, però pensiamo di esser riusciti a realizzare un ottimo gioco, molto divertente, in cui è facile entrare per un principiante, ma è difficile da padroneggiare (é possibile realizzare gol molto spettacolari con un po' di pratica). La caratteristica più innovativa del gioco è probabilmente il sistema di controllo con inerzia, che permette dribbling molto realistici e non troppo facili ed il modo arcade, che ricorda vagamente SpeedBall II per la presenza di "bonus" sul campo ed il fatto che si gioca in un campo con pareti e senza falli ed un po' street fighter per come è organizzata la competizione, con tanto di squadra segreta finale! Tra l'altro il gioco ha diversi "cheat", chissà se qualcuno riuscirà a scoprirli senza il nostro aiuto :)

EAR: Quali sono state le maggiori difficoltà nel realizzarlo e da quanto tempo ci lavorate...

G. G. : Ci abbiamo lavorato un anno in due. La difficoltà maggiore è stata indubbiamente il debugging, e nel termine debugging includo la calibrazione dei parametri di gioco, potenza dei tiri, precisione dei passaggi, selezione del giocatore attivo, tempo di reazione del portiere, possibilità di riuscita dei tackle... Modificare anche uno solo di questi parametri può modificare pesantemente l'intero gameplay, per questo è MOLTO difficile trovare un equilibrio tra tutti i parametri. Stiamo ancora "ottimizzando" tutti questi parametri grazie anche ai consigli degli acquirenti del gioco, abbiamo già distribuito su Aminet un patch alla versione presente sul CD-Rom e né distribuiremo anche altri, che conterranno probabilmente anche nuove caratteristiche (per esempio tra le altre cose la V1.1 di ETW aggiunge il supporto per il "Golden Goal" ed il controllo via tastiera).

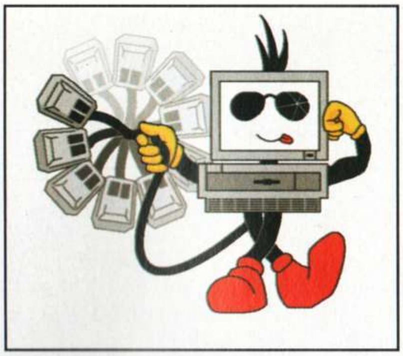
EAR: Parlateci un po' di Virtual Ball Fighters, come mai convertire un gioco da PC? Avete intenzione di continuare sulla strada delle conversioni con altri titoli?

A. C. : Attenzione, non siamo noi a curare la conversione, stiamo solo, anzi sto (visto che sono io il contatto con Stefano Tamascelli) collaborando con la X-Team, sono loro che stanno portandolo sotto Amiga. Per quanto riguarda eventuali conversioni, potrebbe essere. Qualche idea?

M. F. : No, è solo che ci hanno presentato il progetto già bello e pronto e abbiamo deciso che poteva essere interessante vista la penuria di giochi "consolosi di qualità" in questo periodo. ma per ora niente conversioni, solo cose originali semmai saranno gli altri a chiderci di convertirle su altre piattaforme i nostri progetti.

EAR: E per quanto riguarda Escape towards the unknown, cosa potete raccontarci di interessante?

A. C. : Quando, circa sette anni fa, ci venne l'idea di realizzare questo progetto (ebbene sì ETTU è un progetto moooolto vecchio) non sapevamo a quali difficolta saremmo andati incontro. L'idea partì inizialmente su uno scimmiottamento di una avventura testuale che avvemmo modo di vedere "di straforo" durante il laboratorio di Sistemi degli Elaboratori su un vecchio 286! In seguito, ovviamente il progetto subì radicali modifiche anche perché avevamo visto solo le primissime sequenze di quel gioco. Scherzi a parte, l'idea base nacque così, ma successivamente prese a modificarsi fino a prevedere addirittura due sequel del capitolo iniziale. Questo progetto ha sempre riscontrato difficolta a decollare. Inizialmente realizzai io stesso il primo pezzo dello "scimmiottamento" che feci vedere ad Emilio e Francesco. In seguito, Francesco si unì alla stesura del codice (in Pascal e con una ramificazione di IF da fare rabbrividire (le nostre conoscenze di programmazione erano molto ridotte). In breve, ci rendemmo conto, che la complessità stava sfuggendo dal nostro controllo e sospendemmo il progetto. Con l'avvento di AMOS, il progetto ripartì, ma si dovette arrestare nuovamente, per via della mancanza della cosa principale in un'avventura grafica: la grafica. Infatti, nessuno di noi tre (C. D. C. per intenderci) sa disegnare, l'unico che se la cavicchia (scusa Francesco) è Francesco, ma realizzare a computer le stanze era veramente un lavoro stressante, in più il risultato finale lasciava desiderare persino noi stessi, figurarsi il grande pubblico! Ecco dunque, l'ennesimo arenamento di questo progetto che pare ormai condannato. Arriviamo quindi ad un paio di anni fa (ci siamo quasi), quando un bel pomeriggio decisi (sempre io), di inziare la conversione di ETTU dall'AMOS al C. In verità, devo dire che l'idea l'avevo già presa insieme a Francesco un po' di tempo prima, ma nessuno aveva fatto niente. Comunque, inziai a riscrivere le varie routine AMOS in C, utilizzando dove era necessario le librerie del sistema operativo. Il codice cresceva, ma la grafica era sempre quella di Francesco. Finalmente, l'anno scorso, la nostra facoltà di Informatica è stata dotata di posta elettronica e con il merito di Daniele Franza, che ci ha dato le conoscenze per farlo, dopo aver postato un messaggio su newsgroup abbiamo ricevuto una risposta: quella di Lorenzo Morselli e di due suoi amici. Il resto è storia di questi giorni: Pianeta



Amiga I, Pianeta Amiga II e presto una demo.

EAR: Come mai avete scelto di sviluppare un'avventura grafica? Quali saranno i suoi punti di forza rispetto alla concorrenza?

A. C. : Il come mai è esaurientemente spiegato nella domanda precedente. I punti di forza rispetto alla concorrenza? Quale concorrenza? :-) Comunque, si possono dividere in due gruppi principali: dal punto di vista della programmazione e da quello del giocatore. In primis, non mi stancherò mai di ripeterlo a chi lo chiede: supporto totale dell'OS con supporto di schede grafiche e sonore. Questo permette inoltre di poter far girare il gioco anche in finestra. Per fare ciò è però necessaria una scheda grafica per due principali motivi: velocità ed occupazione di memoria grafica. Onestamente non è del tutto vero dato che con il CyberGraphX AGA per PPC, ETTU è giocabile anche sul mio WB però a 32 colori! Dal punto di vista del gioco, abbiamo grafica in alta risoluzione a 256 colori, dialoghi digitalizzati in varie lingue (inglese e tedesco garantiti dalla Epic, per l'italiano dovremo arrangiarci con i nostri amici) con eventuali sottotitoli, animazioni di intermezzo, gag del protagonista ma anche dai comprimari, possibilità di configurazione su vari aspetti del gioco (sottotitoli, sfondo dell'interfaccia, ecc).

EAR: Parlateci un po' dell'editor che avete creato per ETTU, lo userete anche in altre avventure?

A. C. : Come ho detto nella risposta precedente, i punti di forza di ETTU, possono essere divisi in due gruppi. Quello che secondo me è davvero il suo punto di forza è la sua struttura interna. Quanta strada ha fatto dalla sua prima versione in Pascal! Per realizzare il motore dell'avventura, abbiamo cercato e stiamo cercando tuttora di mantenere il massimo grado di flessibilità e potenza possibile. Nato inizialmente solo per ETTU, il codice è stato radicalmente cambiato, anche più volte, per prevedere un utilizzo molto più generale. Un motore "orientato" alle avventure grafiche, se così si può dire. Oltre ad avere una struttura altamente modulare, possiede al suo interno un vero e proprio interprete che gestisce l'interazione del protagonista (e quindi dell'utente) con gli oggetti e gli altri personaggi presenti in una stanza. Come dicevo prima, uno "Scumm by Hurricane Studios". Anche se il nostro si chiama (almeno attualmente), meno fantasiosamente EAL (Escape Adventure Language, essendo nato per Escape). Compito dell'editor, Hurricane Adventures Laboratory (HAL), è quindi gestire tutti i vari tipi di file necessari a realizzare l'avventura grafica che poi il motore/interprete dovrà gestire. L'aspetto attualmente non è dei più user friendly vi sono molte parti ovviamente oscure per chi non conosce il linguaggio, questo perché principalmente nato come strumento di sviluppo interno. Non è detto che non venga rilasciato per permettere all'utente di modificare la propria copia delle nostre avventure grafiche o addirittura di realizzarsi le proprie. Per fare questo però sarebbe ovviamente opportuno pagare una royalties a noi, per l'utilizzo del nostro software. Potrebbe essere prevista una quota minima per "avventure private" ed una più elevata per softwate commerciale. Ma per il momento HAL rimane un tool interno (anche perché attualmente è alla versione 0.28). Per finire, è proprio nostra intenzione utilizzarlo per altre avventure.

M.f: Io spero di sì visto il lavoro immane per farlo. Scherzi a parte questo editor dovrebbe velocizzare il lavoro in prossime avventure perché permetterebbe di sviluppare + velocemente, il tempo che abbiamo perso oggi per farlo domani ci verrà ricompensato.

EAR: Ciao ragazzi, grazie della bella chiaccherata è stata veramente interessante.

M. F. : Ciao Nicola guarda che ti aspettiamo a Genova, per fare un "reportage dalla sede degli Hurricane Studios". Sappi che abbiamo in mente un progettone iperse-greto su un'utility Amiga che diventerà un must anche se non è un gioco. Ma questo dopo Ettu. Ciao a tutti!

Conclusioni

Grazie ancora ai simpatici ragazzi degli Hurricane Studios, forse ci incontreremo a Genova o magari alla prossima edizione di Pianeta Amiga, intanto buon lavoro e in bocca al lupo per i vostri progetti futuri.

Siete stufi di dischi invalidati o di FastFileSystem un po' troppo slow?

Professional File System 2

di **Andrea Favini** (jim_f@iol.it)

A chi non è mai capitato di ricevere un messaggio di disco invalidato a causa di un crash del computer o di un riavvio non troppo conveniente. Nella maggior parte dei casi il fastfilesystem si ripara da solo, ma oltre al fatto che a volte il problema può rivelarsi più grave del previsto, nel caso di dischi grossi l'operazione di riparazione è lunga e penosa senza inoltre essere esente da rischi di perdite di dati.
Chi poi non si è mai lamentato di una certa lentezza nella cancellazione dei file e nella visualizzazione del contenuto di directory troppo affollate. Questi in sostanza sono i difetti e le limitazioni del filesystem standard fornitoci anni fa da mamma Commodore. Per chi volesse cambiare vita ed evitare le noiose scocciature delle varie attese implicate dai fatti descritti sopra, può scegliere di cambiare filesystem ed affidarsi a professionalfilesystem, anche se, come vedremo in seguito, ogni rosa ha le sue spine.

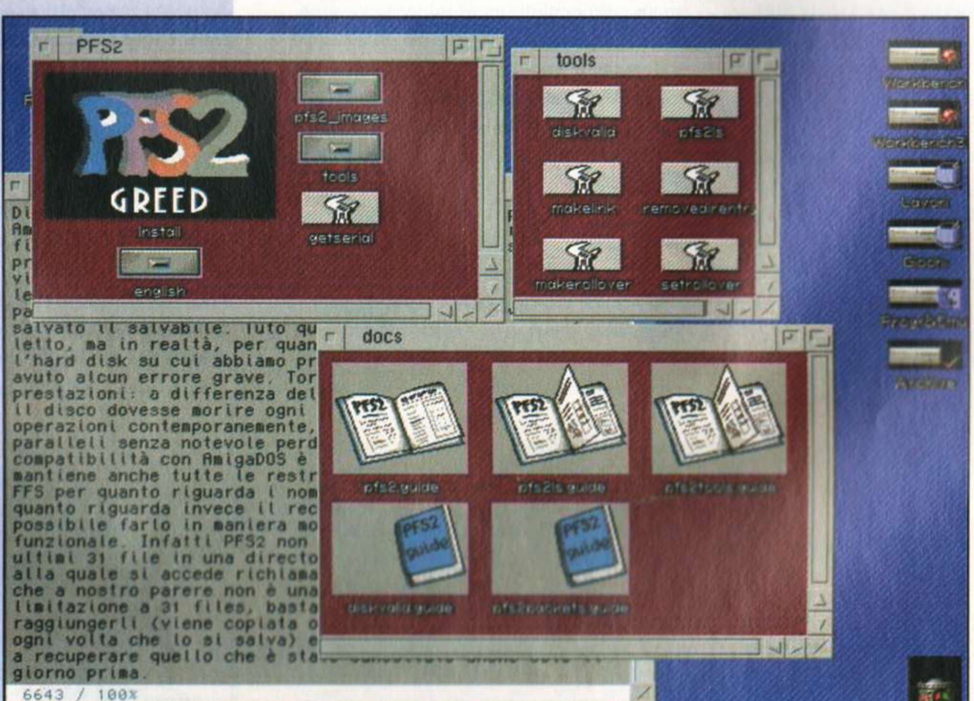
La storia

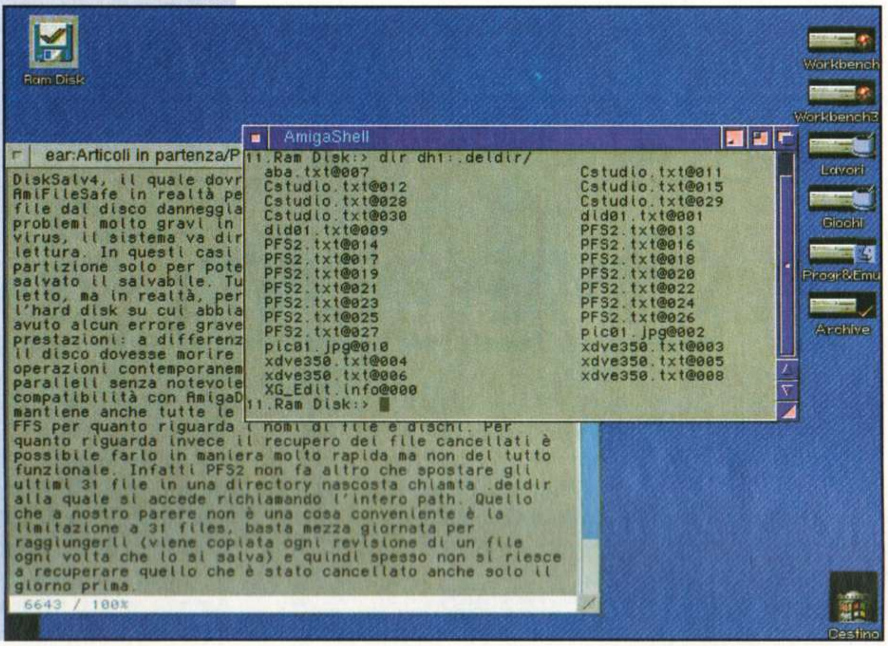
Il nome PFS2 è in realtà un ritorno alle origini. Infatti, il capostipite della famiglia dei FS alternativi, non è AmiFileSafe, come qualcuno potrebbe pensare, ma ProfessionalFileSystem, scritto inizialmente solo per avere una migliore gestione dei floppy. Questo accadeva nell'estate del 1993. In seguito, vista le prestazioni e considerato che era molto stabile, il suo autore decise di scriverne una versione che supportasse anche gli hard disk. La prima release fu shareware, in seguito divenne un pacchetto commerciale chiamato appunto AmiFileSafe. Dopo alcune release minori di AmiFileSafe, quando ormai sembrava che lo sviluppo stesse per essere abbandonato, ecco che Michel Pelt ha rilasciato ProfessionalFileSystem II. La versione da noi testata è stata la 4.2, presente come aggiornamento gratuito su Aminet per i possessori della 4.1. Attenzione che questo numero identifica il pacchetto. Infatti per quanto riguarda pfs2, siamo alla v.17 rev.8. Nel pacchetto sono comunque presenti versioni ottimizzate per ogni processore.

La prova

Non possiamo nascondere che eravamo molto ansiosi di provare questo nuovo filesystem per vederne le prestazioni. Il software va installato con l'installer il quale andrà a chiedere il numero di serie convalidando così i file. Nel caso si dovesse usare pfs2 non convalidato, esso bloccherà tutte le funzioni del computer

Il contenuto del pacchetto.





Notate come nella .deldir ci siano varie revisioni dello stesso file.

segnalando di contattare la casa produttrice. Nel pacchetto sono presenti due versioni la normale e la ds (direct scsi) la quale è in grado di gestire le periferiche che supportano i comandi SCSI diretti. Quest'ultima può essere usata con la porta IDE del 4000 e del 1200. Consigliamo, prima di procedere all'installazione, di leggere molto attentamente in manuale perché le possibilità di errore sono molte. La prova è comunque filata via liscia senza alcun inconveniente. Dopo avere fatto tutti i backup del caso, abbiamo cominciato col ripartizionare il nostro hard disk. Prima però di installare pfs2, siccome nel manuale è segnalata una piena compatibilità con AmiFileSafe, abbiamo installato la versione demo di questo (quella che supporta le partizioni al massimo di 10Mega) e creato una piccola partizione. La compatibilità c'é, però per potere vedere bene le partizioni con pfs2 è necessario seguire scrupolosamente le istruzioni, in quanto non si tratta di un procedimento facile. Alla fine degli esperimenti di partizionatura abbiamo ripristinato i dati cominciando a renderci conto delle prestazioni. Dobbiamo ammettere che c'é stato un notevole incremento di prestazioni in quasi tutte le operazioni. Una cosa che salta subito all'occhio prima ancora dei miglioramenti in lettura e scrittura, è la velocità di scansione delle directory. Avete poi presente quanto sono lenti di solito gli harddiskfile di Shapeshifter sotto FFS? Con PFS2 la musica cambia radicalmente, infatti ora le prestazioni rasentano quelle di una partizione reale!!! Secondo quanto riportato nel manuale si hanno incrementi di prestazioni fino al 500% non trattandosi di casi sporadici. Noi non possiamo far altro che confermare. Tra le varie prove effettuate, abbiamo eseguito un'operazione brutale ma necessaria per determinare se veramente con PFS2 i dischi non si invalidino mai. In effetti dopo più tentativi di reset o spegnimento della macchina durante un'operazione di scrittura, non c'é stato nessun errore di convalida, con l'unico inconveniente che del file che stavamo copiando non troviamo traccia sul disco destinazione, cosa che succede anche se resettiamo solo qualche frazione dopo la fine della copia. Bisogna attendere almeno un secondo o due. Nonostante PFS2 comunque sia risultato decisamente stabile, ha un sistema interno di riconoscimento dei problemi il quale, quando ne

About

Nome prodotto:
Professional File System II

Produttore:
Great Effect Development
Hofwijckplein 46a
2515 RL Den Haag
the Nederlands
e-mail:
info@greed.nl
support@greed.nl

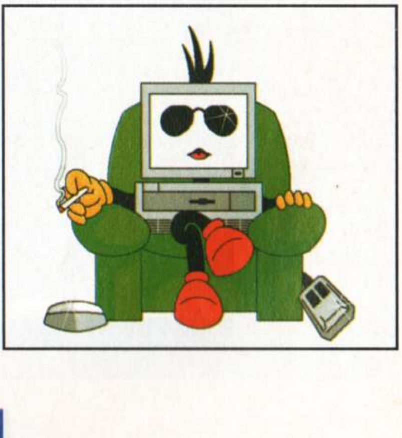
Distributori:
Schatztruhe
Veronikastrae 33
45131 Essen
Germany
e-mail: stefano@schatztruhe

Prezzo: 99DM
59DM per l'aggiornamento da AmiFileSafe

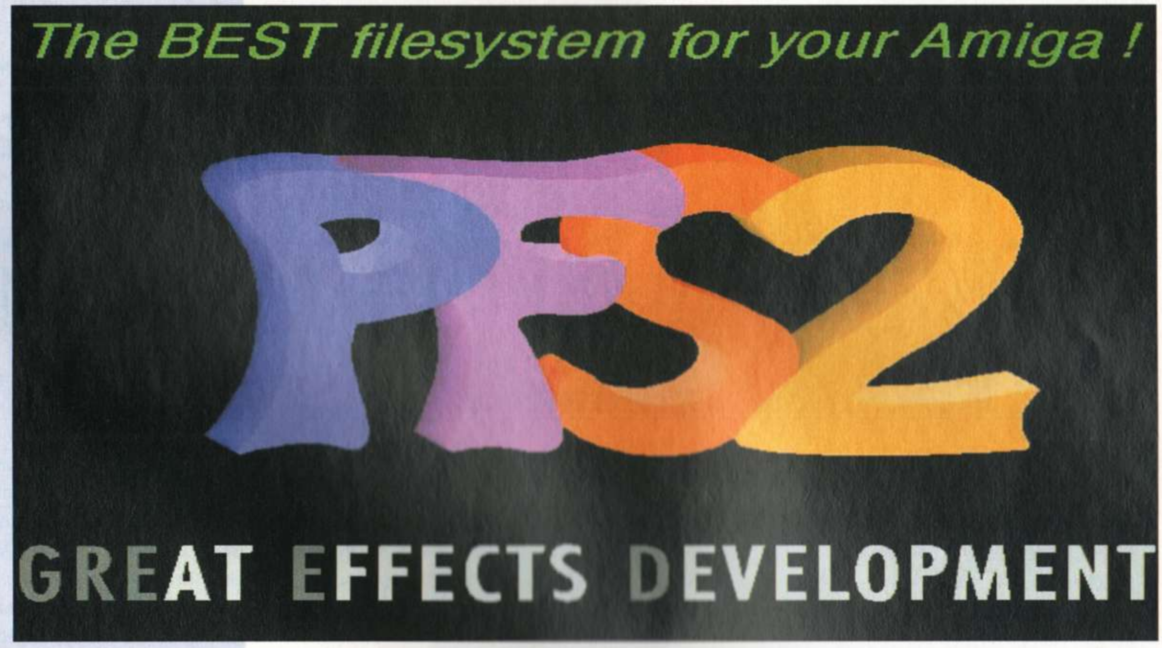
Configurazione minima:
AmigaOS 2+

A favore:
Molto veloce e dotato di ottime funzioni

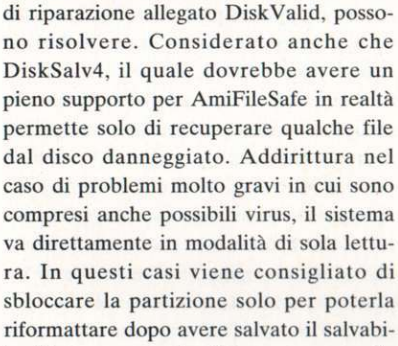
Contro:
Dischi poco facilmente riparabili e undelete scarso.



Ecco il logo di PFS2.



trova uno, fa di tutto per ripararlo o almeno non peggiorare la situazione. Comunque PFS2 non è immune da problemi grossi e non riparabili. Infatti, ci sono alcune situazioni che neanche il sistema interno così come il programma di riparazione allegato DiskValid, possono risolvere. Considerato anche che DiskSalv4, il quale dovrebbe avere un pieno supporto per AmiFileSafe in realtà permette solo di recuperare qualche file dal disco danneggiato. Addirittura nel caso di problemi molto gravi in cui sono compresi anche possibili virus, il sistema va direttamente in modalità di sola lettura. In questi casi viene consigliato di sbloccare la partizione solo per poterla riformattare dopo avere salvato il salvabile. Tutto questo lo diciamo per averlo letto, ma in realtà, per quanto abbiamo maltrattato l'hard disk su cui abbiamo provato PFS2, non abbiamo avuto alcun errore grave. Torniamo al discorso prestazioni: a differenza del FFS, col quale sembrava che il disco dovesse morire ogni volta che si eseguivano più operazioni contemporaneamente, PFS2 permette accessi paralleli senza notevole perdita di prestazioni.



La compatibilità con AmigaDOS è pressoché totale, infatti mantiene anche tutte le restrizioni AmigaDOS che aveva il FFS per quanto riguarda i nomi di file e dischi. Per quanto riguarda invece il recupero dei file cancellati è possibile farlo in maniera molto rapida ma non del tutto funzionale. Infatti PFS2 non fa altro che spostare gli ultimi 31 file in una directory nascosta chiamata .deldir alla quale si accede richiamando l'intero path. Quello che a nostro parere non è una cosa conveniente è la limitazione a 31 files, basta mezza giornata per raggiungerli (viene copiata ogni revisione di un file ogni volta che lo si salva) e quindi spesso non si riesce a recuperare quello che è stato cancellato anche solo il giorno prima. Per chi poi avesse qualche problema di spazio e tanto logfiles che crescono, con PFS2 è possibile far sì che questi si tronchino da soli: si tratta dei rolloverfile. Sono file che da soli cominciano a cancellare i primi caratteri quando giungono alla dimensione predefinita. Anche per chi invece ha un hard disk molto capiente e vorrebbe fare partizioni superiori ai 4GB, PFS2 ha la soluzione. Infatti, con la versione direct scsi e con la generica usando la TD64, è possibile creare partizioni eccedenti quella dimensione. Se poi si fosse utenti del pacchetto Multiuser di Geert Uytterhoeven, ci sono speciali versioni di PFS2 che sono dei veri e propri rimpiazzamenti per muFS. Comunque nel pacchetto esiste anche una versione di PFS2 specifica per floppy. A conti fatti, le periferiche che più risentivano della lentezza di FFS erano proprio i dischetti, soprattutto in fase di cancellazione o scanning delle directory. Ora tutte le operazioni solo notevolmente più veloci. L'unico inconveniene è che la versione floppy non supporta la .deldir e i rollover files oltre al fatto che i floppy formattati PFS2 non sono autoavvianti.

Conclusioni

Anche se dalla prova saremmo potuti sembrare entusiasti di questo nuovo filesystem, abbiamo ancora qualche dubbio. Infatti con buon vecchio FFS, in un modo o nell'altro riuscivamo comunque a riparare i danno con minime perdite. Ora con PFS2 non sappiamo proprio se sia sempre possibile farlo anche se confidiamo nella sua stabilità, sperando dunque di non avere danni gravi. In quanto a prestazioni si è comportato decisamentee bene, ma ora per potere diventare un nuovo standard per la gestione dei dischi Amiga, deve munirsi di buoni sistemi di riparazione.

Il fascino della terza dimensione

di **Andrea Favini** jim_f@iol.it

Anni fa, ai tempi d'oro della nostra piattaforma, chi possedeva un PC moriva d'invidia nel vedere le prestazioni grafiche del nostro Amiga. Col passare degli anni, a seguito di una serie di mosse sbagliate di chi aveva in mano il futuro di Amiga associate a quelle, se pur molto discutibili ma decisamente fortunate della "concorrenza", il mondo informatico comune, (senza mancare di modestia possiamo affermare di essere speciali) ha subito una notevole evoluzione nel campo dell'hardware grafico. Anche se da un lato, personaggi del calibro di Paolo Cattani hanno dimostrato che non è indispensabile fare indigestione di Mhz e di schede acceleratrici 3D pompate all'esasperazione per utilizzare un bel gioco dalla grafica realistica, tutto sommato c'é una sorta di invidia nei confronti degli spettacolari giochi (sarete comunque d'accordo con noi sul fatto che nella maggior parte dei casi, più sono belli da vedere meno lo sono da giocare) dei nostri amici col PC. Dobbiamo comunque considerare che queste schede 3D comportano spese notevoli soprattutto per chi vuole stare al passo coi tempi comprandosi sempre l'ultimo modello, ma il loro utilizzo si limita praticamente al campo dei videogame! A conti fatti una console sarebbe una soluzione più semplice da usare e molto più economica. Comunque questa invidia è sottolineata dal successo riscosso dal sondaggio effettuato dalla Villagetronic, la quale in poco tempo ha dato il via al progetto di un modulo 3DFX per la PicassoIV.

L'hardware

Allo stato attuale delle cose, questo progetto della Villagetronic è l'unico componente hardware dedicato per la grafica 3D per Amiga, quello che più di tutti ha il sapore di PC. Resta comunque il fatto che tolta la Cybervision64/3D, la quale non monta certo un processore capace di compiere meraviglie, è l'unica possibilità per chi non possiede una scheda acceleratrice della Phase5 (Cyberstorm060MKIII, CyberstormPPC e BlizzardPPC), necessarie per montare una CyberVisionPPC o una BVision per via del BUS proprietario su cui vanno a porsi. Queste schede però, a nostro parere, hanno notevoli vantaggi. In primo luogo il fatto di non essere più legate al BUS Zorro (2 o 3 che sia), il quale pur avendo detto la sua quando è apparso nei nostri amiga, è ormai vecchio e non in grado di reggere grosse quantità di dati. In secondo luogo, non sono schede nate esplicitamente per la grafica 3D. Infatti, il loro compito primario è quello di gestire immagini a due dimensioni quali sono i normali schermi amiga. In fondo, la scelta di montare un processore con possibilità 3D è stata un'ottima idea, infatti, il costo rispetto ad un normale 2D è di poco superiore mentre le prestazioni sono ottime, per cui alla fine sono stati presi due piccioni con una fava. Per ora non abbiamo ancora avuto la possibilità di provare queste schede della Phase5. Vi possiamo solo dire che il processore che montano, il Permedia2 ha ottime credenziali, e che per ora ne abbiamo sentito parlare abbastanza bene. L'unica scheda che abbiamo potuto testare direttamente è la CyberVision64/3D, dotata di un processore di media potenza, l'S3Virge appunto.

La Cybervision64/3D

La scheda in nostro possesso è il primo componente dotato di accelerazione hardware 3D apparso sul mercato per il nostro computer. Parallelamente alla Cybervision64/3D, la Phase5 ha rilasciato il sistema CyberGraphX3 con il quale comparivano anche le librerie CyberGL, un primitivo porting delle famose OpenGL di Unix. Si tratta in sostanza di librerie per la gestione di grafica tridimensionale. Allora erano disponibili alcuni demo abbastanza primitivi soprattutto per il fatto che oltre ad avere notevoli richieste hardware già nativamente su Unix, l'operazione di porting era ancora agli inizi. Ma se da un lato il contenuto dell'archivio CyberGL lasciava un po' a desiderare, direttamente nei dischi d'installazione del software per la Cybervision64/3D, si trovavano alcuni demo dall'aspetto sicuramente più appetitoso. Parallelamente, presso il sito di supporto CyberGraphX, il vgr, compariva una libreria con altri demo. La libreria in questione è la cgx3dvirgin.library, la quale metteva nelle mani dei programmatori una sorta di supporto diretto per l'S3Virge. Per quanto riguarda il lato dello sviluppo, le parti di codice necessarie sono reperibili negli archivi Lib3D. I demo inclusi erano già di per se carini ma non eccezionali. Le possibilità di questa scheda dovevano ancora essere utilizzate a pieno. Sino ad oggi, sottolineando il fatto che si tratta comunque di applicazioni apparse subito, sono solo due gli applicativi che hanno sfruttato questa libreria. Si tratta di un gioco, ADescent e di un potente pacchetto commerciale, lo stupendo Tornado3D. Per quanto riguarda il primo, l'utilizzo del Virge è stato introdotto per la gestione delle mappature, rendendole decisamente più morbide e realistiche rispetto alla versione generica. A differenza di quanto ci si possa aspettare, il gioco non è di gran lunga più veloce, si ha un incremento di circa il 30% del numero di frame al secondo, ma semplicemente più bello da vedere. Il motore 3D non è stato cambiato, per cui è rimasto a carico della CPU. Per quanto riguarda Tornado3D, nelle filosofia stessa di chi lo ha creato (Massimiliano Marras) di ottimizzare qualsiasi cosa, il nostro Virge è decisamente ben sfruttato. La sua funzione all'interno del programma è quella di generare i preview in tempo ragionevole se realistici, in realtime utilizzando modalità ombreggiate. Comunque, come già accennato in precedenza, il Virge è un processore di media, se non bassa, potenza, infatti su di un amiga dotato di PowerUP, il preview è decisamente più

veloce utilizzando solamente la CPU. Comunque oltre a non essere molto potente, il Virge ha alcune limitazioni. Infatti per prima cosa troviamo che le funzioni 3D possono essere utilizzate solamente con modi video a 15bit, inoltre alcune opzioni di mappatura, filtri e soprattutto FOG, non sono implementate, in parte per carenze del processore stesso, e in parte dovute ad una scarsa documentazione.

Warp3D

La Haage&Parner è una delle aziende che negli ultimi tempi sta fornendo un notevole contributo alla comunità Amiga. Infatti oltre a porsi come punto di riferimento per molte softwarehouse, ha sviluppato l'ottimo sistema WarpOS per le schede PowerUP grazie anche al loro ottimo compilatore StormC. Proprio per StormC sono state rilasciate tempo fa le librerie StorMESA. Il MESA è un sistema di librerie grafiche 3D con un'API simile all'OpenGL. Infatti, sotto autorizzazione della Silicon, MESA usa la stessa sintassi di comandi, anche se non c'é la pretesa da parte dell'autore di realizzare un sistema in grado di rimpiazzare OpenGL. Quello che ha garantito la possibilità di eseguire abbastanza agevolmente un porting su Amiga è il fatto che i sorgenti di MESA, essendo stati scritti per essere compilati con GCC, rispondo alle condizioni generali di licenza della GNU, quindi sono liberamente distribuibili. Il fatto di essere sorgenti per GCC ha i suoi pro e contro. Da un lato trattandosi di un compilatore universale (non proprietario con ad esempio il C visuale della MicroMorbida) non è difficile ricompilare, ma d'altra parte si tratta di codice ridondante e poco ottimizzato. Con queste librerie, la Haage&Partner ha mosso i primi passi nel campo della grafica 3D. Ai tempi del rilascio, comunque, c'era il grosso problema di fondo che tutte le operazioni erano a carico della CPU visto l'unica scheda disponibile con accelerazione hardware era la Cybervision64/3D. Oggi, con l'uscita delle nuove schede le motivazioni per scrivere software con grafica tridimensionale sono notevolmente aumentate. A questo punto la Haage&Partner si è offerta dare una mano ai programmatori, per non dovere dedicare una notevole quantità di tempo nella realizzazione di più versioni per ogni sistema grafico, realizzando Warp3D. Così è nata la sezione 3DWorld su loro sito, pronta per ospitare la loro ultima creazione oltre a qualsiasi cosa avesse a che fare con la terza dimensione (su Amiga si intende). L'idea di Warp3D l'ha avuta Sam Jordan, creatore di WarpOS e del proting di MESA. Con la sua supervisione si sono imbarcati in questa avventura altri due ragazzi, forse fratelli. (Entrambi fanno Frieden di cognome) Si tratta in sostanza di un sistema di driver, sotto forma di librerie condivise, scritti sia per l'architettura 68k che per il PPC. Esistono poi librerie diversificate per ognuno dei due standard de facto per quanto riguarda l'RTG, il CybergraphX e il Picasso96, mentre al momento non è ancora sicuro lo sviluppo di un driver AGA. All'esecuzione di un programma troviamo aperte tre librerie: l'API principale cioè la Warp3D.library (68k o PPC che sia), un driver grafico (CyberGraphX o Picasso96) e uno hardware (Virge o Permedia2). Al



Un piccolo test usato dai programmatori per il debug. Molto veloce.



Un esempio di motore grafico nativo Warp3D. In 800x600 fa circa 7fps.



A confronto le varie versioni di Descent in risoluzione 320x240.



Stesso muro, stessa distanza. Qui si notano bene i vantaggi del Virge.

La magnificenza dell'alta risoluzione con dettagli al masssimo.



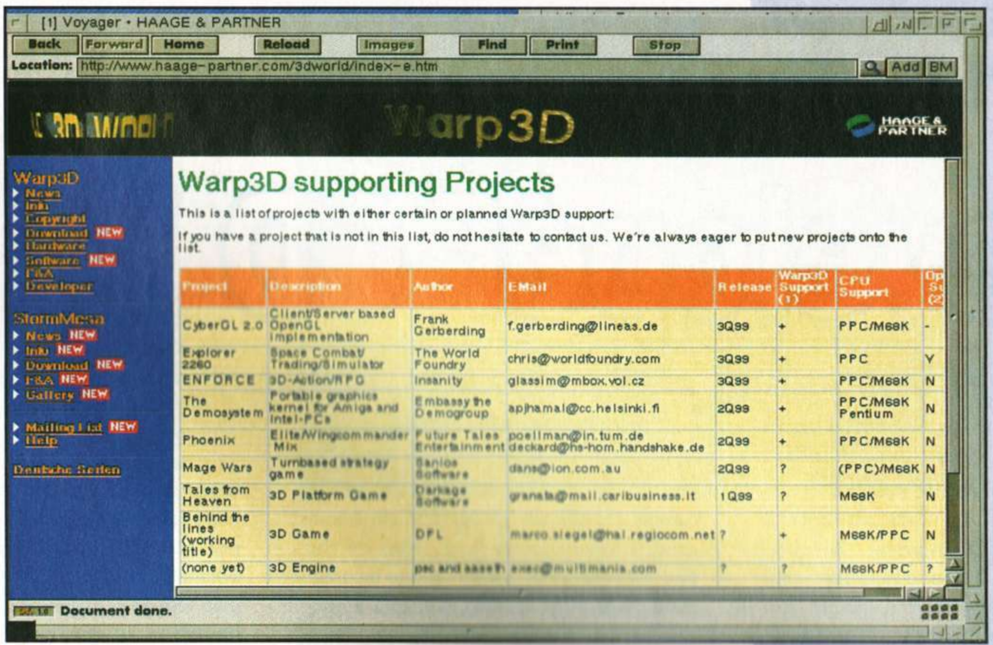
Un incredibile senso di profondità grazie a fog, perspective mapping e filtri vari.



momento, all'interno della prima release pubblica, l'unico driver hardware presente è quello per il Virge, mentre, oltre a quello per il Permedia2 logicamente, sono in cantiere dei driver CPU, i quali logicamente avranno prestazioni di almeno un ordine di grandezza inferiori rispetto alle schede 3D. Questa struttura, oltre a rendere Warp3D un sistema pressoché universale e semplificare notevolmente la vita ai programmatori, gli conferisce anche una notevole flessibilità, per cui non sarà difficile aggiornarlo per i nuovi sistemi operativi. Comunque, chi sta sviluppando Warp3D, sta cercando di implementare tutte le possibili caratteristiche dell'accelerazione hardware. In primo luogo, la primitiva su cui si basa è il triangolo, il quale, oltre ad avere molte proprietà prettamente geometriche, ha anche una notevole flessibilità per quanto riguarda le rappresentazioni grafiche del computer. I processori più evoluti sono in grado di generare anche altre figure geometriche, comprese superfici curve, ma non possono lasciarsi alle spalle il triangolo. Tra le caratteristiche dell'hardware 3D, spiccano filtri, nebbia e blending. In questa sede non abbiamo lo spazio per trattarli dettagliatamente. Quello che possiamo dire, è che si tratta di quelle funzioni che rendono più realistica un'immagine. In sostanza si tratta di quelle che danno l'effetto della profondità e che ammorbidiscono le texture rendendole realistiche anche se viste da molto vicino.

La prova

Il sistema su cui abbiamo eseguito una serie di test è un Amiga4000/040 con 16Mb di RAM, Cybervision64/3D con sistema CybergraphX4. In realtà i primi test li abbiamo effettuati con CybergraphX3, oltre ad avere provato il tutto anche con il Picasso96. L'unica applicazione che ci ha permesso di eseguire prove globali, sia senza alcun tipo di accelerazione hardware, sia sfruttando la cgx3dvirgin.library ed infine anche Warp3D, è stato ADescent. Infatti, appena due giorni dopo il rilascio della prima versione pubblica di Warp3D, l'autore di ADescent, metteva a disposizione la versione 0.8 del suo porting del famoso gioco PC, in grado di sfruttare il nuovo sistema promosso dalla Haage&Partner. La versione liscia e quella per il Virge erano già in nostro possesso da tempo. Per quanto riguarda i primi due casi, il gioco si è dimostrato stabile e abbastanza veloce. Come già detto prima, togliendo alla CPU il carico delle mappature, la versione Virge è un pochino più veloce. Per quanto riguarda invece la versione Warp3D abbiamo avuto notevoli problemi. Inizialmente la prova è stata effettuata utilizzando sia CyberGraphX3(r70a) che Picasso96(v1.39) e in entrambi i casi abbiamo trovato molti bachi. Da un lato ce li aspettavamo, visto che anche nei documenti lo specificavano. Loro infatti, anche se era solo da Maggio che portavano avanti il progetto, avevano voglia di rendere Warp3D pubblico prima possibile. Ma andiamo per gradi. I problemi che si sono manifestati erano mancanza di triangoli, mappature errate e blocchi totali di sistema. Dopo una serie di tentativi, cambiando le variabili di sistema del driver Virge, e giocando con le librerie, abbiamo riscontrato che i problemi erano causati da più fattori. Quello che causava la mag-



Project	Description	Author	EMail	Release	Warp3D Support (1)	CPU Support	Op Su (2)
CyberGL 2.0	Client/Server based OpenGL implementation	Frank Gerberding	f.gerberding@lineas.de	3Q99	+	PPC/M68K	-
Explorer 2260	Space Combat/Trading/Simulator	The World Foundry	chris@worldfoundry.com	3Q99	+	PPC	Y
ENFORCE	3D-Action/RPG	Insanity	glassim@mbox.vol.cz	3Q99	+	PPC/M68K	N
The Demosystem	Portable graphics kernel for Amiga and Intel-PCs	Embassy the Demogroup	apjhamal@cc.helsinki.fi	2Q99	+	PPC/M68K Pentium	N
Phoenix	Elite/Wingcommander Mix	Future Tales Entertainment	poellman@in.tum.de deckard@hs-hom.handshake.de	2Q99	+	PPC/M68K	N
Mage Wars	Turnbased strategy game	Sanlos Software	dans@ion.com.au	2Q99	?	(PPC)/M68K	N
Tales from Heaven	3D Platform Game	Darkage Software	granata@mail.caribusiness.it	1Q99	?	M68K	N
Behind the lines (working title)	3D Game	DFL	marco.siegel@hal.regiocom.net	?	+	M68K/PPC	N
(none yet)	3D Engine	[illegible]	[illegible]@multimania.com	?	?	M68K/PPC	?

La pagina web dei progetti 3D attualmente in realizzazione.

gior parte dei problemi era una versione troppo vecchia della ixemul.library, necessaria per l'uso di ADescent. Con la v47.3 li abbiamo risolti. In secondo luogo bisognava modificare le variabili di sistema per il driver Virge e infine passare a CyberGraphX4 eliminando così alcuni bachi della v3 che causavano conflitto. I problemi sono rimasti con Picasso96 utilizzando la v1.39. Nella documentazione è richiesta almeno la v1.40. Abbiamo poi provato ad installare la v1.42 ma qui sono sorti grossi problemi con la scheda stessa. In effetti il Picasso96 non è mai andato molto d'accordo con la Cybervision64/3D. A questo punto, visto che questo software è ancora in fase sperimentale, non ci resta che consigliare di provare a giocare con le combinazioni di librerie e sistemi grafici, nonché eventualmente con le variabili di sistema nel caso del Virge, ed eventualmente dare una mano riportando eventuali problemi riscontrati. Tornando brevemente alla nostra prova, possiamo dire che nelle due risoluzioni, bassa e media, pur essendo leggermente più lento che nella versione Virge, con Warp3D ADescent risulta giocabile, mentre in 640x480, è decisamente lento (ricordiamo però che la rpova è stata fatta con uno 040). Bisogna comunque tenere conto dei livelli di qualità dei vari parametri, ma a conti fatti è meglio un 320x400 con livelli alti che un 640x480 con tutto al minimo.

Il futuro

Prima di andare in chiusura abbiamo ricevuto alcune notizie per bocca di uno degl autori (beh per e-mail in realtà), il quale afferma che il prossimo rilascio di Warp3D avverrà nella prima settimana di Febbraio. (Quindi se tutto va bene, mentre starete leggendo queste righe, la nuova versione dovrebbe già essere disponibile) Tra le novità da segnalare troviamo l'atteso driver per il Permedia2 associato a tanti bugfix e un'API più pulita per i programmatori. Infine, una migliore gestione della selezione dei driver, oltre ad un requesteer per gli schermi li quale passi all'utente solo quelli validi (ricordate i 15bit del Virge?), infatti la domanda che ricevono più di frequente è. "Come mai non si riesce ad aprire il demo in uno schermo a 8bit?". Al momento la parte 68k è praticamente finita, mentre la PPC è nella fase finale. Con questa nuova uscita, vogliono fornire già un prodotto finito e stabile, noi speriamo che lo sia. Comunque loro sono stati molto gentili dicendosi disponibili a rispondere a qualsiasi nostra domanda e a fornirci eventuali informazioni.

Conclusioni

L'uscita di Warp3D non può che avere portato una certa ondata di ottimismo nella comunità Amiga. Tra le altre cose, pochi giorni fa è apparso su Aminet un nuovo sistema in grado di aiutare i programmatori di giochi 3D. Il pacchetto si chiama Wild e al momento, come CyberGL e Mesa, è un sistema che sfrutta la CPU. Comunque andando a leggere i documenti allegati, abbiamo scoperto che l'autore, promette di andare a sfruttare Warp3D oppure RTGMaster3D (di cui però non abbiamo alcuna notizia certa) per quanto riguarda l'accelerazione hardware, appunto per il fatto che cercare di supportare ogni sistema richiederebbe troppo tempo. Da parte nostra possiamo sicuramente affermare che quello che sta succedendo ci fa molto piacere, ma d'altra parte consigliamo di non farsi troppe illusioni, nel senso che non ci vorrà molto tempo prima di avere un sistema stabile, ce ne vorrà sicuramente per avere un certo numero di applicazioni. Ma come si dice, "La pazienza è la virtù dei forti". Questo significa anche che ci sarà sicuramente un seguito al pezzo che state leggendo, quasi sicuramente già sul prossimo numero. Gli archivi di Warp3D vengono uploadati anche su Aminet, comunque per chi volesse notizie, aggiornamenti ed eventuali applicazioni disponibili, l'indirizzo a cui le si possono trovare è:

http://www.haage-partner.com/3dworld/

Per quanto rigurada invece il supporto diretto del Virge,

http://www.vgr.com/cybergfx.

Vi salutiamo dandovi appuntamento, su di uno dei prossimi numeri con tutte le novità e gli aggiornamenti dal mondo della terza dimensione.

Analizziamo un prodotto che non può non destare qualche dubbio, trattandosi del nuovo CD per sviluppatori di Amiga Int, vediamo perché.

Developer CD V1.2

di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

Sono due le cose che si fanno notare per prime una volta ottenuto il nuovo DevCD. La prima è la copertina, abbastanza strana, che rappresenta una bomba (ovviamente farcita del "Powered by Amiga" che ormai abbiamo visto in tutte le salse) pronta a scoppiare, e ripresa cromaticamente dal CD strsso, interamente nero. La seconda è che la lingua che regna sovrana è il tedesco, il che ci ha portato in un primo momento a credere che il CD fosse interamente nella lingua dei crucchi. Fortunatamente il tedesco è limitato solo allo scarno materiale cartaceo, visto che i contenuti del CD sono completamente nel ben più accessibile inglese o al massimo in entrambi gli idiomi. Questo la dice lunga sul panorama del mercato Amiga, che vede ancora la Germania come il territorio più fertile e più recettivo a prodotti di questo genere. In passato Amiga Technologies aveva prodotto il primo Amiga Developer CD, per dare delle direttive agli sviluppatori che si apprestavano a programmare gli Amiga nella nuova generazione di AT. Nel primo DevCD non mancavano dei riferimenti al PPC come CPU della prossima generazione (cosa in cui puntualmente AI si è smentita) e sembrava un prodotto seppur utilissimo agli sviluppatori, preparato abbastanza in fretta. Questa versione 1.2 si presenta un po' come un bugfix di quella precedente, visto che in gran parte il materiale presente è lo stesso, leggermente revisionato ed integrato con nuovi contenuti.

Alla scoperta del CD

Leggendo le avvertenze riportate nella guida on-cd non si può non provare un brivido nella schiena: *"La maggior parte degli indirizzi riportati in questo CD non sono più validi. CBMVax è offline da tempo, il dominio commodore.com non è più operativo, il Commodore-Amiga Technical Support (CATS) non esiste più, Commodore-Amiga, Inc. e tutte le sussidiarie sono andate in bancarotta da tempo. Escom AG è andata in bancarotta. Contattando gli indirizzi non è assicurata alcuna risposta [...].* Non c'é che dire, un bellissimo "incipit" molto incoraggiante. Un altro aspetto che salta all'occhio rispetto al primo DevCD è che alcuni documenti non sono stati aggiornati, ad esempio è ancora presente la "lista nera" del softwre programmato in maniera non conforme alle specifiche, appena iniziata e mai portata avanti, così come non è stata eliminata l'avvertenza su quali funzioni vanno evitate in vista del "futuro" salto verso il PowerPC. Ma andiamo con ordine. Il cassetto "reference" contiene i due volumi di "Amiga Mail" in formato AGuide, Pagestream e PostScript, una vecchia pubblicazione bimensile che conteneva interessantissime informazioni su come sfruttare al meglio le funzioni del sistema operativo di Amiga. In formato AmigaGuide, è presente anche il primo volume, che seppur superato contiene materiale introvabile, che porta anche le firme di grandi nomi (come Andy Finkel, Dan Baker e Carlyn Scheppner). Sempre nel cassetto "reference" c'é il riferimento all'autoconfig, oltre agli include e agli autodocs di tutti gli elementi del sistema operativo come trattati dai Rom Kernel Manuals. Il cassetto "devinfo" contiene invece le vere e proprie direttive per i programmatori. Queste sono soprattutto i cambiamenti che sono stati effettuati negli ultimi tempi, per esempio per il supporto di geometrie a 64bit per i dischi, e la definizione dello standard SANA-2 per le applicazioni di rete. Una parte ben più corposa riguarda i device, visto che è presente la lista aggiornata e spiegata dei nuovi comandi NSCMD_ che ne integrano o sostituiscono alcuni precedenti. Il cassetto "filearea" contiene invece il materiale presente sul sito di AI, non molto a dire la verità, qualche patch malfunzionante per lo scsi.device e un dubbio setpatch 43.16 che molti sconsigliano. I due cassetti CDTV e CD32 sono invece di dubbia utilità, visto che contengono i dischi di sviluppo per queste due macchine e che ormai nessuno produce più CD bootabili per CD32 o CDTV (a parte Amiga Format). Nella parte relativa al CD32 si può trovare tuttavia della interessante documentazione relativa al formato CDXL. Non manca un primitivo programma di masterizzazione, superato oltretutto da MakeCD (presente in versione demo 3.1 nel cassetto contrib). "International" si rivolge invece alla localizzazione dei programmi, ma è alquanto incompleto e offre solo qualche esempio di localizzazione "standard". Molto interessante invece il contenuto della directory "extras". La prima cosa che notiamo è la documentazione relativa alle classi BOOPSI. In questo cassetto ci sono gli include ed i doc per la gestione dei gadget e delle immagini BOOPSI. La directory MIDI, come lascia immaginare, contiene degli esempi in C/ASM per l'utilizzo e la gestione di periferiche MIDI. Il cassetto "iff" contiene la massiccia documentazione del formato iff, con la descrizione di tutti i form audio e video. Non manca, a titolo puramente storico (cosa molto frequente in questo CD) il materiale relativo all'IFF degli anni dal 1986 al 1992. Sempre nel cassetto extras ci sono i dischi che accompagnavano i Rom Kernel Manuals, con decine di esempi di programmazione dei singoli elementi di AmigaOS ed il materiale relativo al networking, con i dettami per l'utilizzo dei protocolli di rete Sana-II. Grande spazio è stato riservato nel CD, che contiene 175MB di materiale contro i 48MB scarsi della precedente versione, al materiale puramente storico. Come ricordano i "warning" sparsi qua e là, il contenuto di alcuni cassetti è da considerarsi obsoleto e non utile ai fini della programmazione, ma si tratta di materiale ormai introvabile di indiscutibile fascino. A questa categoria appartengono senza dubbio i NDK (Native Developer Kit) per il sistema operativo versione 1.3 e 2.0, mentre l'NDK per 3.1 (l'ultimo prodotto dalla defunta Commodore) offre ancora interessanti

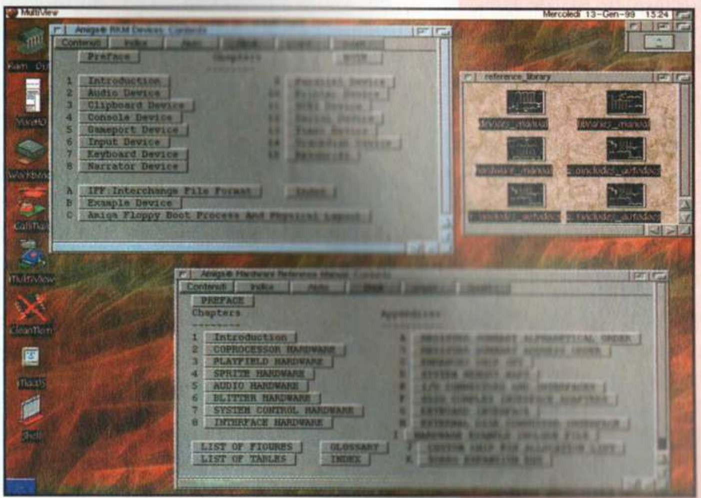
spunti discretamente attuali. Sempre di grande interesse storico ma di scarsa utilità ai fini pratici è il contenuto del cassetto "devcon". Troviamo qui una collezione dei set di dischi distribuiti dalla Commodore durante le 5 conferenze per sviluppatori svoltesi nell'arco di 6 anni. Dal punto di vista storico sono molto affascinanti, perché riportano indietro ai fasti di Amiga degli anni d'oro e possono strappare qualche lacrimuccia ai più affezionati sviluppatori ancora sulla nostra piattaforma. Un altro cassetto interessante è quello che contiene i contributi esterni. Qui è possibilie reperire molto materiale recente (facilmente rintracciabile anche in rete però), relativo alla programmazione delle librerie WarpOS e PowerUP per processori PowerPC, ed anche per il virge presente sulle CyberVision64 3D. L'utilità è indubbia, anche se il 99% di chi possiede una scheda PPC ha anche i relativi kit di sviluppo.



Il contenuto di questa nuova versione del Developer CD.

Rom Kernel Manuals

La novità più interessante di questo CD, che abbiamo tenuto per ultima, è una di quelle che farà felici i programmatori delle generazioni più recenti. Molti conoscono alcune pubblicazioni quasi introvabili e ricercatissime (tra cui il Guru Book di Ralph Babel) e allo stesso tempo quasi essenziali per chi vuole programmare su Amiga. La parte del leone la fanno i famosi Rom Kernel Manuals, ricercatissima ed introvabile guida di riferimento alla programmazione su Amiga. Per la gioia di chi non è riuscito ad ottenerne la versione su carta, sul CD è presente la trasposizione completa in formato AmigaGuide di tutti i volumi dei RKM. Indubbiamente è il pezzo più forte, che vale da solo il prezzo (comunque abbastanza conenuto) di tutto il CD. Infatti, se non fosse per i Rom Kernel Manuals, il CD sarebbe alquanto scarno rispetto alla precedente versione, visto che la maggior parte delle integrazioni è di materiale storico (e quindi non effetivamente produttivo) oppure facilmente rintracciabile gratuitamente in rete. Per chi ha cercato ovunque e senza successo questi mitici volumi, la versione AmigaGuide può rappresentare un ottimo compromesso.



Un esempio di come sono stati inseriti i RKM in formato AmigaGuide.

About

Nome prodotto:

Developer CD V1.2

Produttore:
ICP Innovativ Computer Presse
Amiga International

Config. Minima:
Amiga con CD-Rom.

A favore:
Contiene i Rom Kernel Manuals in versione AmigaGuide
Ricco di materiale storico

Contro:
Per chi possiede già gli RKM ed il primo DevCD non ci sono molte novità
Contiene anche materiale datato o di facile reperibilità

L'Amiga appare "miracolosamente" su qualunque PC grazie a Internet e Cloanto

Amiga Forever Online Edition

di **Marco Milano**

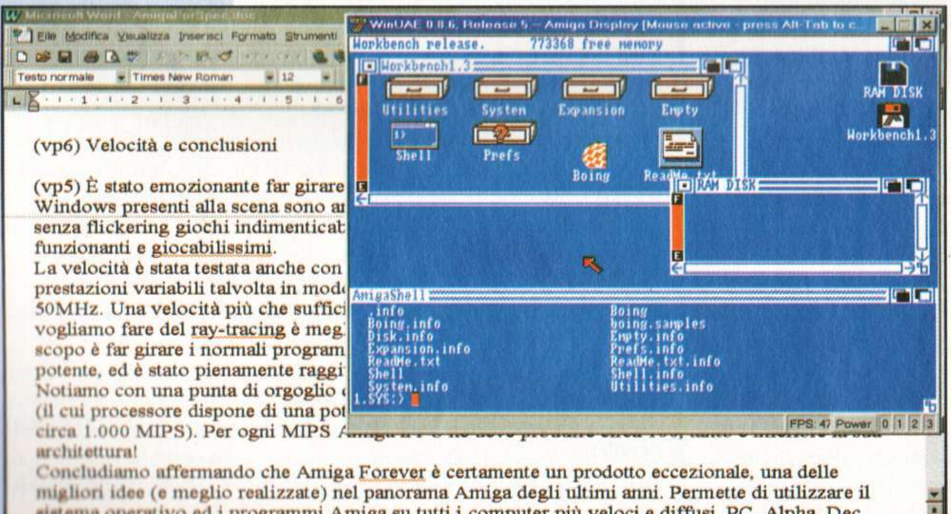
Potenza di Internet! Ora grazie alla magica rete è possibile far apparire un Amiga funzionante su qualunque PC in pochi minuti, senza muovere un passo da casa né acquistare schede aggiuntive. E questo "miracolo" costa solo trentamila lire, un prezzo ridicolo per far vivere il mito di Amiga sul computer purtroppo più diffuso al mondo.
Tutti voi saprete che già da tempo è possibile emulare Amiga su un PC (o su potentissime workstation Unix!) in modo soddisfacente grazie ad "Amiga Forever", una suite su CD-ROM realizzata dalla Cloanto (per chi non lo sapesse sono quelli di Personal Paint, Personal Write e C-1 Text) che comprende software di emulazione, file delle ROM Amiga originali 1.3 e 3.0 con licenza Amiga International, software Amiga, utility di trasmissione file tra PC e Amiga "veri", il tutto al prezzo di 99.000 lire (o 49,95 Euro, pari a 96.716 lire: pagando in Euro già si risparmia!) per la versione 2.0. In questo modo si è garantita la sopravvivenza di Amiga anche se non fosse più prodotto l'hardware, visto che i PC probabilmente non si estingueranno mai (...!). Inoltre ci sono grossi vantaggi anche per chi lavora con Amiga: installando Amiga Forever su un PC portatile si può realizzare il sogno di un Amiga portatile, mai realizzato dalla Commodore per serie ragioni tecniche di consumi e miniaturizzazione.
Ora la Cloanto ha fatto ancora meglio: ha presentato una versione "Internet" di Amiga Forever, che è possibile ordinare, pagare e scaricare via Web, al prezzo di 19,95 dollari (circa 30.000 lire). Si tratta di "Amiga Forever Online Edition", che rispetto alla versione su CD ha subito solo poche "sottrazioni", includendo tutto quello che veramente serve per far girare l'AmigaOS su PC.
Dunque oggi basta possedere una carta di credito ed un collegamento ad Internet: con pochi clic del mouse si può far girare un vero Amiga sul proprio PC!
Abbiamo così voluto provare personalmente se quello che prometteva la Cloanto era vero: avevamo qualche dubbio che fosse veramente tutto così semplice ed automatico, che non c'era bisogno d'altro e che un PC potesse trasformarsi in un Amiga con qualche clic del mouse.
Ecco il resoconto della nostra avventura, per la quale ci siamo serviti di un PC Pentium II a 350 MHz: come sapete emulare Amiga in modo decente è riservato solo ai PC più veloci, e questo non fa altro che testimoniare la bontà dell'architettura Amiga e la scarsità di quella del PC: in termini di MIPS ne sono necessari cento volte tanti per avere gli stessi risultati!

Sulla rete a caccia di Amiga virtuali

Iniziamo la nostra avventura collegandoci al sito della Cloanto:

http://www.cloanto.com

e veniamo subito accolti da gigantesche



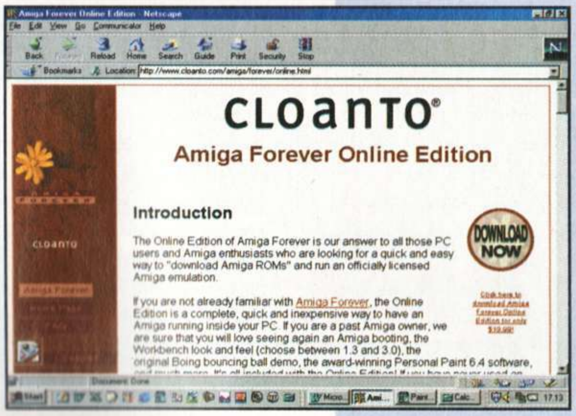
***Generazioni a confronto:** sullo sfondo Word97 per Windows, in finestra il Workbench 1.3, ambedue funzionanti in Multitasking!*

scritte che ci dirigono alla pagina della nuova versione di Amiga Forever. Qui troviamo la descrizione di Amiga Forever, delle differenze tra le versioni, e apprendiamo che questa versione Online comprende le immagini ufficiali ed originali delle ROM Amiga 1.3 and 3.0, i Workbench 1.3 e 3.0, il software di emulazione WinUAE, la versione 3.0 di Amiga Explorer, software di connessione tra PC ed Amiga, il programma di grafica Personal Paint 6.4 in versione migliorata con il supporto di più formati di file, e la completissima documentazione di Amiga Forever, WinUAE e Amiga Explorer in formato HTML. Il tutto compresso in un archivio autoscompattante (.EXE) di circa 6 MByte.

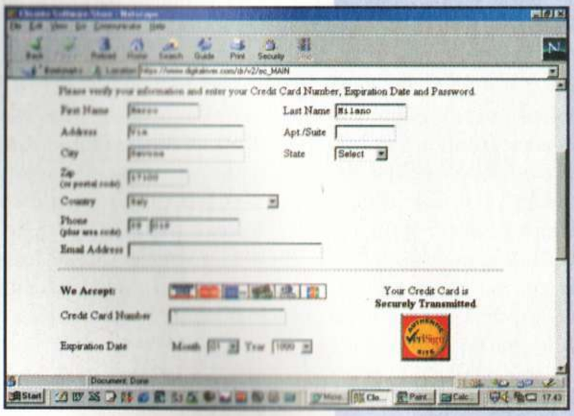
Rispetto alla versione su CD-ROM mancano: le tracce audio dell'intervista con Jay Miner, alcune utility Amiga come AmiToRTF e DirDiff, l'emulatore aggiuntivo Fellow e le versioni non-Windows di UAE con i relativi codici sorgente, e la collezione "storica" di sistemi operativi Amiga (1.0, 1.1, 1.2 e 2.x). Inoltre sul CD-ROM Personal Paint è presente nell'ultima versione (7.1) ed è dotato di completa documentazione on-line.

Ovviamente non è solo questione di prezzo: l'eliminazione di molte cose è dovuta al fatto che non sarebbero state "compattabili" in modo da essere facilmente scaricabili da Internet. Comunque chi fosse interessato ai codici sorgente di UAE ha il diritto di scaricarli da Internet. Se invece si decide di fare l'upgrade alla versione CD si avrà diritto ad uno sconto del 25%.

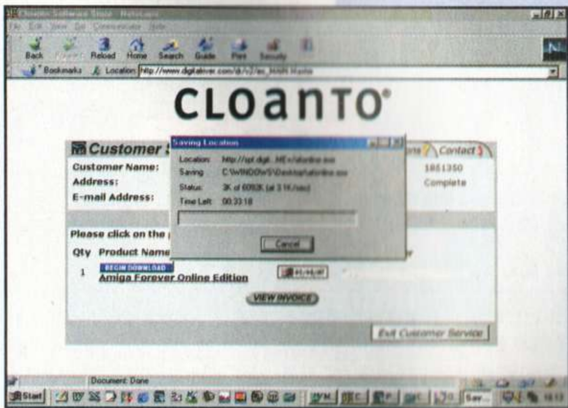
Dopo avere letto attentamente le completissime istruzioni, decidiamo di provare l'acquisto: clicchiamo su "Click here to download" e veniamo trasportati sul sito della "Digital River", una società tra le più importanti per il commercio sicuro sul Web. La Digital River "ospita" i negozi virtuali di molte tra le più importanti aziende informatiche (Adobe, Corel, Lotus, IBM), dunque possiamo stare tranquilli. Appare il logo della Cloanto, ed una descrizione del prodotto che stiamo per acquistare con i requisiti minimi di sistema per far girare il nostro nuovo acquisto: PC Pentium o compatibile, Windows 95, 98 o NT 4.0, scheda grafica a 65536 colori o più compatibile DirectX, driver DirectX, 2 MByte di RAM più quella allocata dall'emulatore (almeno 512 KB). Veramente poco per un moderno PC, ma ricordiamo che Amiga non spreca mai risorse inutilmente! Siamo poi avvertiti che se abitiamo in Cina, Taiwan, Hong Kong, Macao, Mongolia, Corea del Nord e Afghanistan l'ordine non può essere evaso. Ci troviamo a provare grande tristezza per quei popoli innocenti che, oltre a sopportare una durissima dittatura comunista o integralista, non possono nemmeno godere di molti vantaggi dell'informatica, spesso unico modo per uscire dal loro isolamento. Ora ci basta cliccare su "Buy it now!", e veniamo trasportati alla pagina degli ordini: troviamo già pronto il modulo con indicato il prodotto, il prezzo ($19,95) e la modalità di spedizione ("The Net"). In teoria potremmo anche aggiungere altri prodotti al nostro ordine, ma preferiamo cliccare su "Place Secure Order": appare la pagina dove dovremo inserire i nostri dati, compresi quelli della carta di credito. È il momento più "pericoloso" del commercio on-line, in cui i nostri dati non devono poter essere intercettati. E la serietà della Digital



Il nostro viaggio comincia dal sito della Cloanto, dove è dato grande spazio alla nuova versione Online di Amiga Forever.



Vedete il lucchetto in basso a sinistra? Significa che il Form di ordine con i dati della nostra carta di credito sarà trasmesso in forma crittata. Potenza del "Server Sicuro"!



Scaricare 6 Mbyte non è facile: sembrava ci volesse mezz'ora, invece siamo riusciti a metterci un'ora solo collegandoci di prima mattina. Nella zona "sbiancata" ci veniva comunicato il Serial Number per poter installare la nostra copia.



Ora che abbiamo il prezioso file sul PC, grazie all'ottimo servizio fornito dalla Digital River, facciamo partire l'installazione, in "puro stile Windows" (...).

River viene confermata dall'apparire sul nostro Browser del "lucchetto" simbolo che siamo in una pagina "Server Sicuro", protetta dalle intercettazioni perché dotata di "certificati di autenticità" e trasmessa in forma crittata. Inseriamo i nostri dati personali, e-mail, ed utilizziamo una carta di credito VISA. Sono accettate anche MasterCard, Diners e altre. Ora non resta che cliccare su "submit", e l'ordine partirà, ma l'addebito sulla nostra carta di credito sarà eseguito solo dopo che avremo scaricato il software. Ci viene spiegato che riceveremo a breve una e-mail confirmatoria con il numero d'ordine e l'indirizzo del sito per scaricare il nostro acquisto. Dobbiamo anche, per maggior sicurezza, indicare una password di nostra scelta che verrà richiesta per accedere al download. Dopo pochi minuti la mail arriva nella nostra posta elettronica. Ora abbiamo tutti i dati per poter scaricare il software direttamente da Internet, dunque clicchiamo sull'indirizzo del sito per il download, sempre della Digital River. Qui sono disponibili altre informazioni, ed un "download wizard" che ci spiega ogni operazione e che dovrebbe permettere di continuare il download da dove si era rimasti in caso di interruzione o caduta della linea. Clicchiamo su "Begin Download" ed aspettiamo. Veniamo avvisati che accanto al pulsante per il download c'è il numero di serie di questa copia di Amiga Forever Online Edition, fornito dalla Cloanto, che dobbiamo trascrivere perché è indispensabile per eseguire l'installazione.

Scaricare file è sempre cosa lunga...

Il file da scaricare è grande oltre 6 MByte. Decisamente tanto per la velocità delle connessioni in Italia. Per gli Stati Uniti invece è un file "medio". Con il nostro normale Modem 33.6 in ora di punta (siamo nel tardo pomeriggio) la velocità non è sufficiente: viene calcolato un tempo totale necessario di quattro ore, dunque dopo avere aspettato una mezz'ora per vedere se la rete si "stappava" abbiamo deciso di staccare il collegamento, per poi riprenderlo da dove ci eravamo interrotti tramite il Download Wizard. La mattina presto del giorno seguente ci ricolleghiamo, ed il sistema intelligentemente ci chiede la password dopodiché ci fa accedere nuovamente alla funzione di download, senza credere che lo vogliamo scaricare per la seconda volta. Clicchiamo sul Wizard per riprendere da dove lo avevamo lasciato, ma purtroppo il sistema sembra non funzionare: il download riprende automaticamente dall'inizio. Riproviamo, ma niente da fare: dobbiamo ricominciare dall'inizio. Un vero peccato!
Per fortuna la mattina presto la rete è libera, e in circa un'ora il prezioso file è sul nostro PC. Abbiamo comunque la garanzia che, se dovessimo scoprire che il file scaricato è difettoso o lo dovessimo cancellare inavvertitamente, potremo scaricarlo di nuovo senza ulteriori aggravi, utilizzando numero d'ordine e password. Ci sentiamo molto assistiti.

Installazione

Ora abbiamo il file "afonline.exe" sul nostro PC. Clicchiamo sul file: automaticamente i file in esso contenuti vengono scompattati, indi parte un programma di installazione in puro stile Windows 95/98, molto ben fatto, con grafica eccellente ed opzioni completissime. Dopo aver letto la Licenza d'Uso dobbiamo inserire il nostro nome ed il numero di serie comunicatoci su Internet, dopodiché scegliere dove installare il software necessario. L'occupazione totale su PC è di soli 10 Mbyte, nulla rispetto alle centinaia di MByte tipici degli attuali programmi per Windows. Possiamo decidere se installare anche l'utility "Amiga Explorer", che permette di comunicare via seriale o TCP/IP tra il PC ed un vero Amiga , occupando solo altri 300K. Poi viene una parte interessante: dobbiamo selezionare quali dei volumi presenti sul PC (partizioni, CD-ROM, floppy, removibili...) dovranno essere visti dall'emulatore Amiga. I volumi selezionati saranno mappati come veri dischi Amiga! È il momento della copia dei file sul nostro sistema. Terminata la copia ci viene chiesto di far ripartire Windows, cosa che facciamo. Alla ripartenza del sistema troviamo sul "Desktop" (il Workbench del PC) una bella icona 3D di un computer sul cui monitor appare l'inconfondibile palla quadrettata "Boing!", simbolo di Amiga. È l'icona di Amiga Explorer, l'utility per connettere Amiga e PC. Ma ora siamo troppo ansiosi di vedere girare un vero Amiga sul PC, dunque andiamo sulla barra di Start e sotto "Cloanto" troviamo l'icona di "Amiga Forever": clicchiamo, e dall'altoparlante del PC sentiamo una voce digitalizzata dire: "This is Amiga speaking"! Contemporaneamente appare uno schermo dal quale possiamo lanciare l'emulazione di un Amiga 1.3 o 3.0, con sonoro o meno, con processore 68000 o 68020; oppure leggere il manuale on-line. Ovviamente scegliamo Amiga 3.0 68020 con sonoro: si parte!

Incredibile ma vero!!

Chi come noi usa Amiga dal lontano 1986 non potrà evitare di commuoversi: sul "grande nemico" dell'Amiga è apparso nientepopodimeno che... l'Amiga!
Un autentico Workbench 3.0 appare davanti ai nostri occhi, in una splendida risoluzione "non-flickerante" di 640x512 a 100Hz. Ancora più stupefacente, troviamo tutte le partizioni del PC mappate ed accessibili direttamente da AmigaOS.
Proviamo subito a fare alcune cosette: carichiamo PPaint e visualizziamo immagini IFF presenti sul disco rigido del PC senza alcun problema.
Poi proviamo ad inserire un CD-ROM Amiga (ovviamente l'ultimo CD presente su Enigma Amiga RUN!) nel drive del PC, e questo viene riconosciuto e letto perfettamente dal nostro Amiga virtuale!
L'unica nota dolente, come molti amighisti sanno, è l'emulazione del floppy: per ragioni hardware non sarà mai possibile leggere dischetti Amiga con il controller floppy di un PC, dunque i floppy vengono emulati tramite file sul disco rigido del PC. Tramite Amiga Explorer è possibile convertire i floppy Amiga inseriti nel vero Amiga collegato via seriale in file "immagine" su PC, utilizzabili dall'emulatore. Dunque è virtualmente possibile utilizzare ed installare tutti i programmi Amiga a parte alcuni giochi "protetti" che usano formati disco non riconosciuti dall'utility di conversione. Comunque, anche senza convertire floppy (operazione lunga e che richiede un vero Amiga), avremo sempre accesso a tutto il software distribuito su CD-ROM, ovvero tutto il software più recente, più tutto il software scaricabile via Internet, ovvero tutto lo shareware esistente! E poi c'è l'utility Amiga Explorer, giunta alla versione 3.0, che abbiamo provato con ottimi risultati: aggiunge l'icona "Amiga Computer" nell'Explorer di Windows 95/98, così si può, stabilito il collegamento seriale o TCP/IP con un vero Amiga, accedere dal PC all'Amiga come se fosse un computer collegato in rete al PC, potendo intervenire direttamente su tutti i dischi rigidi, floppy e CD-ROM presenti su Amiga! In questo modo si apre un'altra possibilità: scaricare direttamente con un cavo null-modem i programmi da Amiga a PC, senza utilizzare i famigerati floppy. Unico difetto di Amiga Explorer è la lentezza di trasferimento, tipica della porta seriale. È anche possibile utilizzare TCP/IP, ma si devono acquistare due schede di rete ed il cavo per Ethernet. Sarebbe invece stato bello poter utilizzare anche la porta parallela con un cavo LapLink, molto più veloce della seriale ed utilizzabile con altre utility di connessione Amiga-

PC come "EasyLink". Amiga Explorer ha poi due altri vantaggi importanti: supporta pienamente i nomi lunghi di file nella copia da Amiga a PC, e permette di usare un solo monitor (quello del PC) durante la connessione, perché la parte Amiga può essere fatta partire automaticamente "alla cieca" all'accensione di Amiga, basta inserire l'utility nel cassetto "WBStartup".

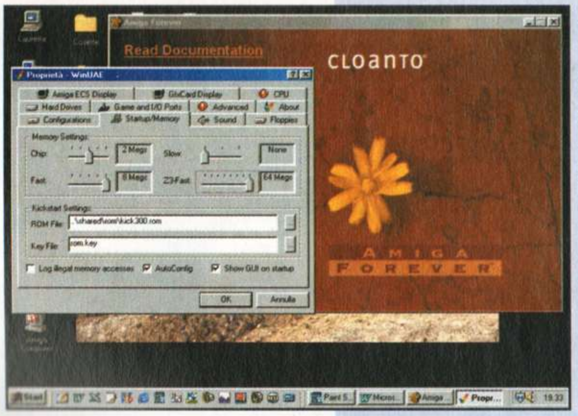
Per finire proviamo a personalizzare il nostro Workbench: anche se l'emulazione del Chipset Amiga è solo un ibrido OCS/ECS, senza AGA, è fornito gratuitamente il software Picasso96, che permette di utilizzare modi grafici avanzati: noi con un monitor SONY 17" abbiamo visualizzato senza problemi grafici o di sfarfallamento modi sino a 1280x1024 a 75Hz, e si può arrivare ad una profondità colore di 32 bit (16 milioni di colori più alpha), con il solo svantaggio di rallentare un po' il sistema. D'altronde la cosa più pesante per il PC non è emulare la grafica, vista la potenza delle attuali schede grafiche per PC, ma l'emulazione di Paula. Se si disabilita l'emulazione audio stereo è possibile usare Amiga Forever anche su PC lenti, mente per avere tutta la potenza dell'audio "originale" Amiga a piena velocità è necessario un Pentium II almeno a 300 MHz. Dalla schermata di lancio è comunque possibile configurare in profondità l'emulazione: possiamo cambiare la fedeltà del sonoro, assegnare la RAM al nostro Amiga (sino a 8 Mb di Chip o di Fast, 64 Mb di Fast ZorroIII ed 1 MB di "Slow" per i giochi vecchissimi), cambiare la memoria video della scheda grafica del PC "vista" da Picasso96, variare le partizioni mappate, la velocità della CPU, selezionare l'emulazione di mouse e joystick (oltre agli indispensabili mouse e tastiera è supportato pure il joystick del PC!), configurare parallela e seriale, ecc.

Ciliegina sulla torta: l'emulazione Amiga è pienamente multitasking con gli altri processi di Windows, dunque potremo utilizzare l'emulatore Amiga in una finestra di Windows oppure a schermo intero, provando anche sul PC il brivido di "switchare" al volo tra schermi a diverse risoluzioni (cosa impossibile in Windows): si può avere ad esempio l'emulazione Amiga a 800x600 ed i programmi PC a 1024x768, e con un buon monitor Multiscan è una vera pacchia!

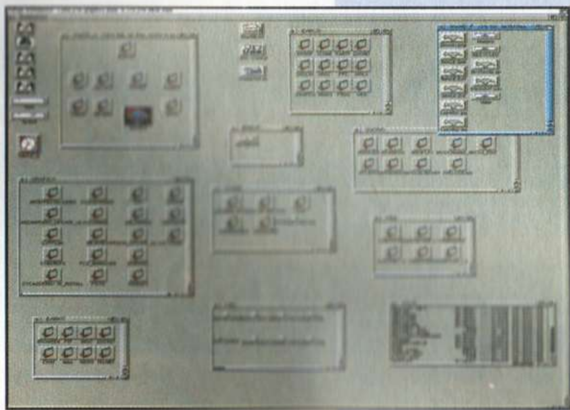
Velocità e conclusioni

È stato emozionante far girare Bars&Pipes Pro in una finestra del PC (i sequencer per Windows presenti alla scena sono arrossiti...), anche se ovviamente il MIDI del PC (che è sulla scheda audio e non sulla seriale) non è supportato; è poi stato commovente far girare a pieno schermo e senza flickering giochi indimenticabili come Ports of Call, perfettamente funzionante e giocabilissimo.

La velocità è stata testata con programmi di videoscrittura, grafica e musica, notando prestazioni variabili talvolta in modo imprevedibile, ma simili a quelle di un Amiga con 68030 a 50MHz. Una velocità più che sufficiente per la maggioranza delle applicazioni Amiga. Certo, se vogliamo fare del ray-tracing è meglio un 68060, ma non è questo lo scopo dell'emulatore. Lo scopo è far girare i normali programmi



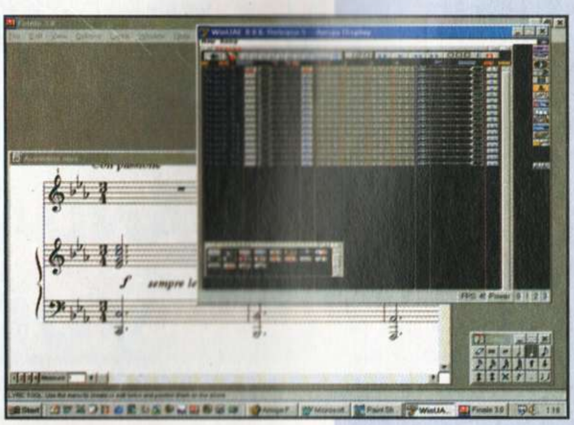
I parametri configurabili sono infiniti, e permettono di emulare qualsiasi tipo di Amiga, dal vecchio A500 1.3 ad un Amiga 3.0 con 8Mb di Chip e 64 Mb di Fast!



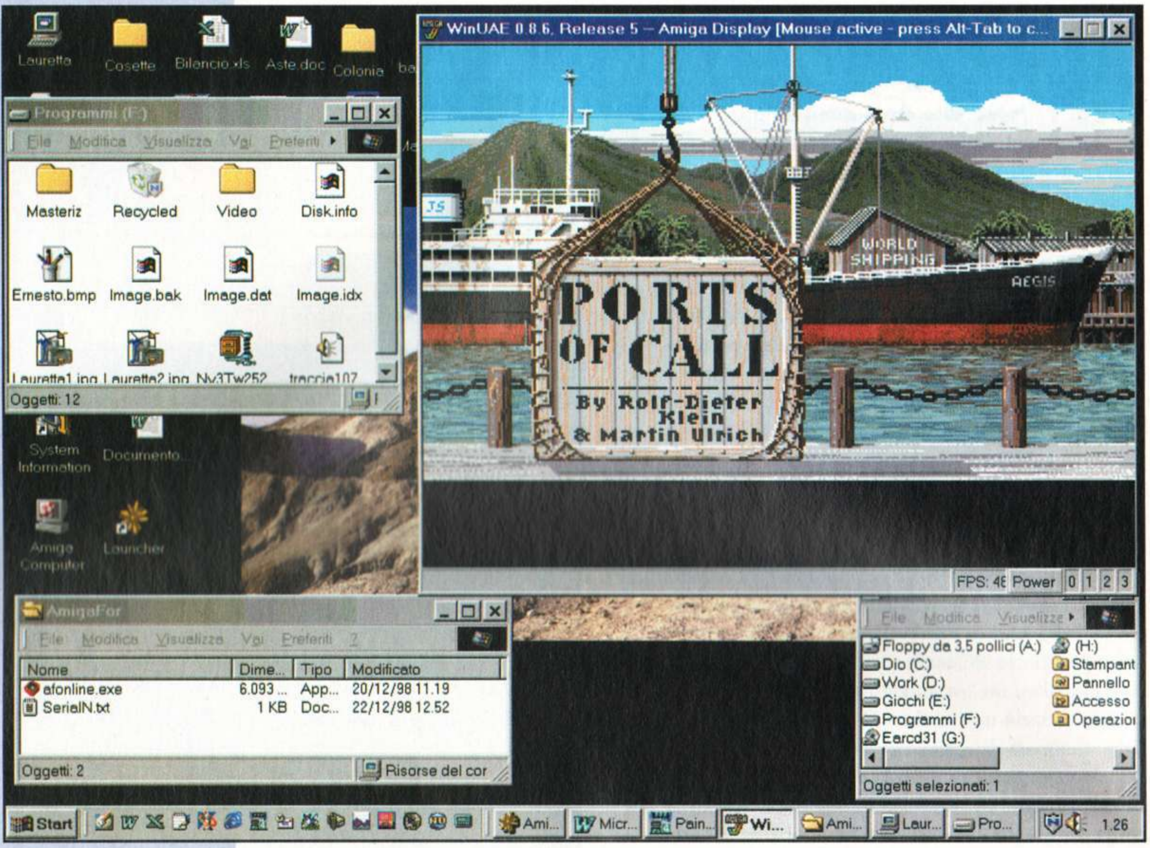
Potenza di Amiga Forever e Picasso96 (incluso): un Workbench a 1280x1024, 32 bit e 75Hz di refresh!



Nell'offerta Online è compreso "Amiga Explorer", un potente programma che mette in rete via seriale o TCP/IP Amiga e PC. Da Windows appare così tutto il contenuto del nostro Amiga 4000!



Mentre sul PC gira il programma di notazione Finale 3.0, in finestra appare... Bars&Pipes Pro! Purtroppo la porta joystick/MIDI del PC non è ancora supportata dall'emulatore...



Su Windows98 girano vari programmi, ed in perfetto multitasking in finestra gira uno dei migliori giochi Amiga, Ports of Call. Quanti ricordi! Ma guardate che grafica splendida aveva questo gioco, scritto 12 anni fa: il PC che ora si fa bello con questa animazione, allora aveva uno schermo nero e dei caratteri bianchi!

Amiga ed i mitici giochi su un qualunque PC abbastanza potente, ed è stato pienamente raggiunto. Notiamo con una punta di orgoglio che per raggiungere la velocità di un Amiga 4000/040 a 25MHz (il cui processore dispone di una potenza di 19 MIPS) non basta un Pentium II 350MHz (potenza circa 1.000 MIPS). Per ogni MIPS Amiga il PC ne deve produrre circa 100, tanto è inferiore la sua architettura!

Concludiamo affermando che Amiga Forever è un prodotto eccezionale, una delle migliori idee (e meglio realizzate) nel panorama Amiga degli ultimi anni. Permette di utilizzare il sistema operativo ed i programmi Amiga su tutti i computer più veloci e diffusi, PC, Alpha, Dec, PowerMac, ecc; inoltre permette di avere un Amiga portatile ed un PC portatile sullo stesso notebook. Certamente il prodotto non è ancora perfetto: manifesta strane incompatibilità e si inchioda spesso se si trova in situazioni particolari, d'altronde si tratta di un'emulazione molto complessa, e dalle prime versioni c'è stato un miglioramento enorme come affidabilità. Ma prodotto è stato già ampiamente sviscerato sia nelle recensioni che nel nostro viaggio su Internet quando visitammo il sito della Cloanto.

Con questa nuova versione "Online" la Cloanto ha avuto un'altra eccellente idea: al prezzo di un programmino shareware tutti gli utenti PC collegati a Internet possono senza staccarsi dalla tastiera avere un Amiga funzionante nel proprio PC nel giro di un'ora. Mai Amiga è stato così accessibile alla comunità informatica mondiale, e noi non possiamo che esserne felici, sia per la possibilità di sopravvivenza assicurata a tutto il software Amiga in nostro possesso, sia per la "pubblicità" che il nostro Workbench potrà avere in modo semplice ed economico, spingendo gli utenti PC ad avvicinarsi al nostro magico mondo abitato da chi "di computer se ne intende". Se siete "costretti" per lavoro o svago a utilizzare un PC, in ufficio o a casa, non potete fare a meno di Amiga Forever Online Edition: con 30.000 lire avrete moltissime, "amighissime" soddisfazioni.

Nuova vita per le nostre schede RTG

CyberGraphX v4

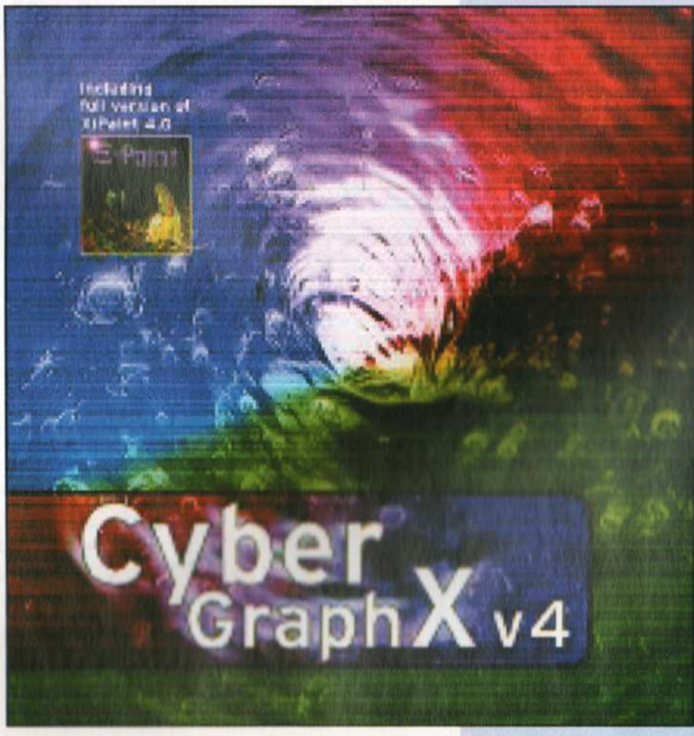
di **Andrea Favini** (jim_f@iol.it)

Se torniamo indietro di qualche anno con la memoria, ci ricorderemmo sicuramente che esistevano molte schede video RTG per Amiga e ognuna di esse o quasi aveva il suo software di supporto. Poi col passare del tempo le vicende che tutti sappiamo e la netta superiorità delle schede di due case in particolare, al momento ci troviamo con due standard de-facto per quanto riguarda il software di gestione RTG: il CyberGraphX e il Picasso96. Questi due prodotti sono infatti nati rispettivamente da Phase5 e VillageTronic. Ora CyberGraphX, a partire appunto dalla versione 4 che stiamo recensendo, non è più di competenza diretta della Phase5, ma il suo sviluppo stato affidato alla Vision Factory Development. Questi due sistemi, si basano su librerie universali e gestiscono le schede tramite driver (sotto forma anch'essi di librerie, per Picasso96). Comunque lo standard che per primo e in maniera più massiccia si è diffuso, è stato il CyberGraphX. Per questo motivo, sotto Picasso96 esiste un'emulazione CyberGraphX. Comunque, il sistema stabile e molto ben congegnato era stato la release 2 di CyberGraphX. Il passaggio alla versione 3 è stato a dir poco traumatico. Infatti, la Phase5 ha voluto rilasciare contemporaneamente la Cyber-Vision64/3D e la v3 del sistema RTG. Purtroppo, è stata ultimata prima la scheda , di conseguenza, il software era molto bacato (c'è voluto circa un'anno per sistemare quasi tutti i problemi) e causava frequenti crash e incompatibilità. Sul fronte opposto la Villagetronic rilasciava la PicassoIV e il cui software di gestione era invece molto stabile, il Picasso96 appunto. A questo punto sono nati vari diverbi tra le due case, tanto che all'inizio sembrava che il Picasso96 non avrebbe mai avuto un driver per la CyberVision64/3D e viceversa il CyberGraphX per la PicassoIV. Allo stato attuale delle cose, per quanto riguarda queste due schede, la cosa più conveniente è usare il software proprietario, se invece si è in possesso di un'altra scheda, ognuno dei due sistemi ha i suoi pro e i suoi contro. Ma andiamo a valutare.

Il pacchetto

CyberGraphX v4 viene distribuito su CD-ROM dalla Schatztruhe di Stefan Ossowskis. A prima vista potrebbe sembrar uno spreco, ma in realtà, già se la quantità di dati va oltre i due Megabyte, il CD è una scelta decisamente conveniente. Comunque nel disco oltre alla distribuzione completa di CyberGraphX v4, troviamo alcuni bonus a partire dalla versione completa di XiPaint 4.0, i kit di sviluppo, una serie di utilità grafiche e parecchi documenti in formato HTML del sito ufficiale www.vgr.com/cybergfx. Per quanto riguarda il software RTG, le principali differenze dalla versione precedente sono: la scomparsa delle librerie PPC (in realtà non erano in codice PPC, ma avevano solo alcune diversità di codice per quanto riguarda la gestione della memoria per le schede PoweUP) e del driver AGA insieme all'aggiunta di una commodity, chiamata appunto CyberGraphX, la quale ha lo scopo di facilitare la configurazione dei tooltype e delle variabili d'ambiente. Notiamo poi l'abbandono del supporto per alcune delle schede più vecchie e meno diffuse. L'unica scheda che non è mai stata supportata è la Merlin, tristemente nota per la sua totale incompatibilità con qualsiasi altra scheda d'espansione. Per quanto riguarda l'installazione, ci sono due script, uno, Update, per l'aggiornamento da una precedente installazione, da usare se si ha CyberGraphX v3 o in futuro la prima release del v4, e uno per la prima installazione. Durante il processo d'installazione verrà richiesto il tipo di scheda, e nel caso della Cyber-Vision64/3D anche se è montata su Zorro2 o Zorro3, oltre alla frequenza massima di scansione supportata dal vostro monitor, cosa che si può trovare nel manuale di quest'ultimo. Comunque non possiamo dimenticare di dire che si trata di un sistema modulare, il quale permette la convivenza di più schede RTG, ognuna con il suo monitorfile.

Quello che invece non è possibile è la convivenza di più sistemi, o CyberGraphX, o Picasso96.



La variopinta e surreale copertina del CD.

L'elenco delle schede supportate dalle varie versioni di CGX.

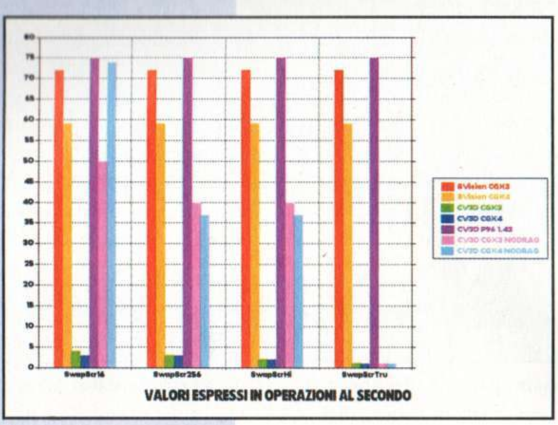
Graphics Boards CyberGraphX Currently Supports

Well here is the offical support list. If the Card is not on this list there is no support for it.

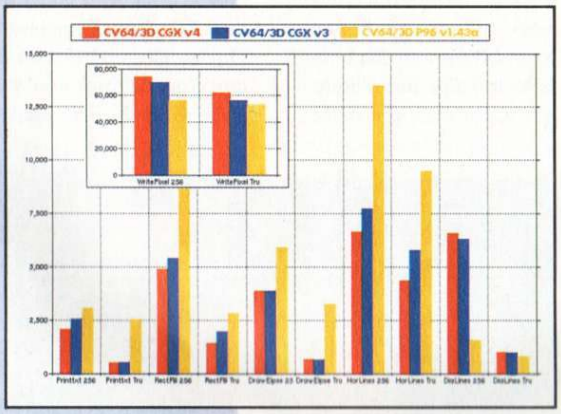
Card	ChipSet MFG.	CGX V4 Support	CGX V3 Support	CGX V2 Support
CyberVisionPPC	Texas Instruments TVP4020 (PERMEDIA 2)	YES	YES	NO
BlizzardVisionPPC	Texas Instruments TVP4020 (PERMEDIA 2)	PLANNED	COMMING	NO
CyberVision64/3D	S3 ViRGE	YES	YES	NO
CyberVision64	S3 Trio64	YES	YES	YES
Picasso II	Cirrus Logic CL-GD5426 & CL-GD5428	YES	YES	YES
Picasso II+	Cirrus Logic CL-GD5428	YES	YES	YES
Inferno	Cirrus Logic CL-GD5446	YES	YES	NO
Picasso IV	Cirrus Logic CL-GD5446	YES	YES	NO
Spectrum 28/24	Cirrus Logic CL-GD5426 & CL-GD5428	YES	YES	YES
Piccolo	Cirrus Logic CL-GD5426	YES	YES	YES
Piccolo SD64	Cirrus Logic CL-GD5434	YES	YES	YES
Domino	Tseng Labs ET4000	N/A	PLANNED**	YES
A2410	Texas Instruments TSM34010	N/A	PLANNED**	YES
Retina BLT Z3	NCR 77C32BLT by Symbios	YES	YES	YES
Altais	NCR 77C32BLT by Symbios	N/A	PLANNED**	YES
AGA	Advanced Graphics Architecture - Commodore Business Machines, Inc. Driver **NEEDS** a PPC up and running!	NO	YES	NO

PLANNED = NO time frame for a shipping driver yet. **-These most likely will not happen.

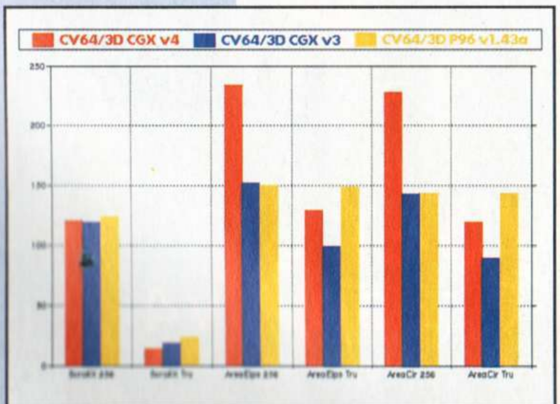
Lo strano andamento dei valori di Swap.



I tre sistemi a confronto sulla CV64/3D con alcune delle funzioni grafiche.



Altre funzioni grafiche a confronto.



La prova

Aspettavamo con impazienza di potere avere tra le mani questa nuova versione di CyberGraphX per vedere se la gestione della nostra CyberVision64/3D fosse migliorata o meno. Infatti, pur avendo corretto la maggior parte dei bachi, il v3 manteneva comunque caratteristiche di instabilità ed in alcuni casi di lentezza. Le impressioni d'uso sono risultate ottime, infatti in generale, oltre alla scomparsa di alcuni crash abbiamo notato un certo incremento di velocità nell'emulazione Workbench e in generale nelle applicazioni che sfruttano questo sistema RTG. Tutto questo è principalmente dovuto a diversi bugfix e ad una nuova più efficace gestione della memoria. Abbiamo poi eseguito una serie di test con SysSpeed, il quale a prima vista ha smentito le nostre impressioni. In realtà i test eseguiti dal programma, sono di tipo sintetico, cioè eseguono una serie di operazioni basilari senza però tenere conto della prestazione globale del sistema. C'è inoltre da tener conto della rilevanza delle varie funzioni, infatti la velocità globale del sistema dipende anche dall'intesità di utilizzo. Ad esempio la funzione WritePixel conta motlo di più rispetto a molte altre e in questa la v4 batte la v3 e il Picasso96. Infatti, vi possiamo assicurare che gli incrementi di fluidità del lavoro sono reali anche se smentiti dai test. In alcuni casi SysSpeed ha dati responsi molto strani, come ad esempio per quanto riguarda lo SreenSwapping. Infatti, tolti i valori decisamente bassi di entrambi i CyberGraphX v3 e v4 con l'opzione di trascinamento abilitata (per emulare la funzione Drag di Amiga, bisogna utilizzare un sistema di buffering che rallenta decisamente lo scambio degli schermi) i quali erano prevedibili, quello che è più strano è la variazione dei valori da scheda a scheda e tra sistema e sistema. Per le prove abbiamo utilizzato tutti schermi di 800x600 punti. L'irregolarità dell'andamento la si può facilmente vedere osservando il grafico relativo. In particolare si nota che con la BVision è costante per ogni tipo di schermo, per la CyberVision64/3D questa costanza la si ha solo con il Picasso96. Visto che abbiamo citato uno dei tooltype, DRAGGING, andiamo ora ad analizzare tutti i parametri di CyberGraphX spiegando come configurare il sistema. La documentazione allegata spiega molto bene come fare ciò, ma purtroppo è solo in inglese o tedesco.

Configurazione

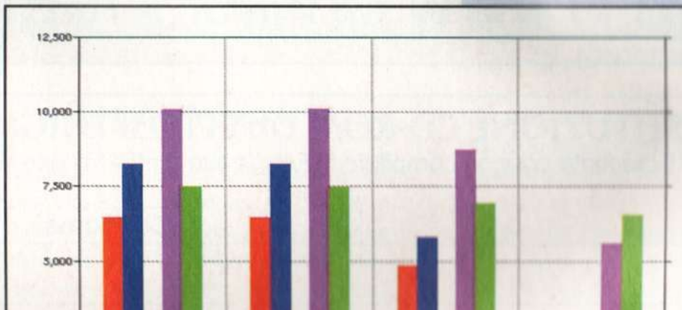
I vari parametri di CyberGraphX sono distinguibili in due categorie, i Tooltype dell'icona del MonitorFile e le variabili d'ambiente. Partendo dai tooltype troviamo: ADVANCEDCLK, valido solo per la CyberVision64 e la CyberVision64/3D.I valori accettabili sono YES o NO. Questo parametro, presente dalla v4 (nella v3 era una modalità del programma di gestione degli schermi CGXMode) consente di overcloccare la scheda, cioè di aumentare il pixelclock permettendo così anche frequenze di scansione più alte. L'attivazione di questo parametro è consigliata però soltanto per gli esperti. Troviamo poi PACKED24, valido solo per la CyberVisionPPC, funzione attivata con YES (NO di default) che permette frequenze di rinfresco più alte e riparmio di memoria nei modi a 24bit. BITMAPCACHE, presente già nel v3 per la CyberVisionPPC, ora è stato esteso a molte delle schede, se attivato (YES) permette un più rapido dimensionamento e spostamento delle finestre. USEROXXLER è

usato solo dalla CyberVision64, in quanto abilita il chip presente solo su questa scheda per le conversioni Planar-2Chunky. Invece solo per la CyberVision64/3D, è MULTIMEDIAMEM. Infatti con questo tooltype attivato(YES), un megabyte della memoria della scheda, viene riservato per le texture e la funzione di video overlay del Virge. Se disattivato(NO), solo le macchine Zorro3 sfrutteranno tutti i 4MB della scheda, le Zorro2 solo 3,5 per un discorso di indirizzamento della memoria. MEMCLOCK, posto uguale al valore desiderato, permette di overcloccare la memoria video della CyberVision64 e della Retina BLT Z3. I valori vanno rispettivamente da 50 a 80 e da 20 a 90 con valori di default pari a 50 e 63. Per i due modelli della CyberVision64 troviamo poi scrollmask, attivata con YES, funzione che velocizza lo scorrimento di testo in finestra nei modi a 256 colori. BOOTLOGO, valida per tutte le schede, se attiva(YES) mostra il logo CyberGraphX durante il boot, logo contenuto nella cgxbootpic.library. Infine abbiamo PASSTROUGH, opzione che se posta a NO, disabilita l'eventuale monitor switch del sistema (nel caso della PicassoIV viene disattivato il flickerfixer). Va invece abilitata per i sistemi multimonitor. Viene invece ignorata se la variabile d'ambiente NOPASSTROUGH viene posta =1. Andiamo dunque ad analizzare tutte queste variabili. In primo luogo c'è da dire che queste possono assumere solo i valori 0 e 1, ovvero disablitata e abilitata. Con la commodity CyberGraphX, infatti, basta selezionare il monitorfile nella lista che compare e cliccare sui checkbox per abilitare o disabilitare. Per chi volesse modificarle a mano sono contenute in ENVARC:CyberGraphX/. Qui troviamo CPUP2C, che abilitata fa eseguire la conversione Planar2Chunky dal processore eliminando gli effetti di blitting planari brutti da vedere (per fare un esempio VirtuaGP, se giocato su schermo CyberGraphX con P2C eseguita dalla scheda ha dei bruttissimi lampeggi) ma risultando decisamente più lenta. ALERTEMU, fa comparire gli schermi delle GURU con modi video CyberGraphX, HIDE15Bit, toglie i modi a 15bit (generati automaticamente assieme a quelli a 16bit), utile per accorciare le liste dei modi video, HIRESCRSR converte le sprite Lo-res dei sistemi non AA in Hi-res, KEEPAMIGAVIDEO invece se abilitata mantiene attivo l'Amiga display DMA quando uno schermo CyberGraphX viene portato in primo piano, in modo da velocizzare l'accesso alla ChipRAM. Troviamo poi PLANES2FAST, opzione a rischio; infatti serve per velocizzare alcune operazioni mantenendo parti grafiche non visualizzabili in memoria fast, con il rischio di conflitti in caso di dati che richiedono necessariamente la chipRAM. SAVEMEM, invece serve a ridurre il consumo della memoria ad una quantità pari ai modi a 1colori. Attivandola fa sì che CyberGraphX tenga una rappresentazione planare in fastRAM e una Chunky nella memoria video. SUPERGELS sono semplicemente nuovi elementi grafici del sistema CyberGraphX, SUPERLAYERS invece serve se attivata a velocizzare soprattutto nei casi in cui ci siamo molte finestre Workbench aperte, stando attenti poiché trattandosi di un layer-replacement può fare conflitto con QuickLayers di MCP a MagicLayers. Infine abbiamo USESEMAPHORES che se abilitata per-

CyberGFX 4 e BVisionPPC: impressioni d'uso

di ***Giorgio Signori*** *(yurex@tin.it)*

Nel passaggio dal CyberGFX 3 fornito con la scheda grafica di Phase5 alla versione 4, è stato possibile evidenziare alcuni aspetti della nuova versione di questo software. Al di là dei benchmark che spesso possono dare luogo a dati male interpretabili, le impressioni scaturite dall'uso prima del v3 e poi del v4 volgono del tutto a favore della v4. La prima cosa che è stato possibile notare, è stato lo swap degli schermi. Se già la BVision è una scheda molto veloce nello screen-swapping, questa caratteristica con il CyberGFX 4 si fa notare ancora di più. Addirittura effettuando uno swap tra due schermi di uguale risoluzione e profondità (così che il monitor non perda tempo a resincronizzarsi su una frequenza differente), il passaggio tra i due schermi è fulmineo, paragonabile solo alla velocità degli schermi nativi Amiga PAL. Purtroppo a causa di un limite del driver della BVision non è stata implementata la funzione di screen-dragging, caratteristica questa che si fa ancora desiderare, anche se dopo un po' di tempo ci si abitua. Un'altra caratteristica del CyberGFX 4 in unione con la BVision è la massima risoluzione possibile. Utilizzando l'ultima versione del monitorfile prelevata dal sito ufficiale (www.vgr.com) abbiamo potuto notare che non c'è virtualmente limite alle dimensioni dello schermo utilizzabile. Abbiamo quindi potuto gioire di schermi dalla spaventosa risoluzione di 1600x1200 nello splendore dei 24 bit, anche se tale risoluzione dà il meglio di sé solo su un monitor a 21 pollici, il che rende l'accoppiata BVision+CGX4 ottima per soluzioni professionali (non oso immaginare un Photoshop a quella risoluzione, magari su FusionPPC). Tutto questo senza alcuna perdita di velocità, anche se schermi di tali dimensioni hanno solo 50Hz di frequenza verticale e 61Khz di frequenza orizzontale. Un'altro aspetto interessante è che il file di monitor per la B/CVisionPPC del CGX4 (che tra l'altro è incompatibile con la versione 3) supporta il cosiddetto "PACKED24 Mode". Tecnicamente è una modalità di visualizzazione degli schermi a 24 bit differente nell'allineamento dei bit. Praticamente invece permette schermi più ampi e a frequenze maggiori, e con un consumo inferiore di memoria. Inoltre il play di animazioni su schermi a 24 bit è molto più veloce (si pensi ai filmati quicktime, avi o mpeg). In definitiva le impressioni sono state molto positive con questa scheda in particolare, ed è sicuramente un acquisto da considerare.



Lo strano andamento della funzione AreaFill.

mette a CyberGraphX di usare i semaphores in modo da evitare la disabilitazione del multitasking in alcune situazioni. D'altra parte invece può causare blocchi del sistema. Infine abbiamo WBPATSPEEDUP, funzione che serve a velocizzare la gestione degli sfondi Workbench. Quest'ultima, soprattutto con CyberGraphX v3 può creare interferenze con altri hack. Comunque con la v4 molti dei problemi sono stati risolti e questa opzione convive tranquillamente con FastIPrefs, VisualPrefs e molti patch di MCP.

Conclusioni

Possiamo dire i essere pienamente soddisfatti in quanto il sistema è ora molto stabile e veloce. C'è solo una cosa che ci dispiace di non avere visto ancora, cioè la correzione di un problema che a detta di chi ha sviluppato il sistema dipende dal sistema operativo e non da un baco di CyberGraphX. Si tratta di un problema riguardante gli schermi Hi e True color, dove i caratteri degli elenchi di "Mostrare per nome" non sono leggibili perché del colore dello sfondo. I programmatori si giustificano dicendo che le operazioni e le chiamate usate dal Workbench per disegnare il testo non sono possibili nelle modalità a 15,16 e 24bit. Questo può essere anche vero, ma è anche vero che la Villagetronic ha trovato il modo di aggirare il problema. Infatti sotto Picasso96 questo problema non esiste, quindi ci apsettiamo che anche la Vision Factory trovi il modo di porre rimedio. Sempre rimanendo in tema, facendo un rapido confronto, troviamo che due sistemi in media si equivalgono. La supremazia di uno o dell'altro varia da funzione a funzione, con alcune inversioni di ruolo salendo con la profondità cromatica. Resta comunque un fatto, con le schede della Phase5 è d'obbligo il CGX, mentre con la PicassoIV il Picasso96. Infatti la CV64/3D è molto mal gestita dal Picasso96 soprattutto per quanto riguarda lo ScanDoubler (troppi bachi), mentre le due nuove CVisionPPC e BVision non sono neppure supportate. D'altra parte, come vi può assicurare Maurizio Bonomi, il CGX con la PicassoIV è sensibilmente più lento del software della Villagetronic. Giorgio Signori ha provato il tutto con la BVision e come lui consigliamo caldamente l'acquisto di questo pacchetto.

About

Nome prodotto:
CyberGraphX v4

Produttore:
Vision Factory Development

Distributori:
Schatztruhe
di Stefan Ossowskis
Veronikastrasse 33
D-45131 Essen
Germany

tel: +49.201.78.87.78
fax: +49.201.79.84.47

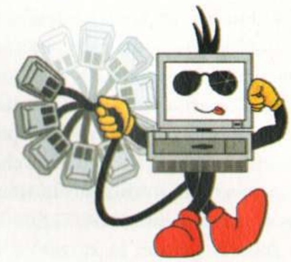
e-mail: stefano@shatztruhe.de
http://www.schatztruhe.de

Prezzo: 49DM

Configurazione minima:
Amiga con 68020, OS 3.0, 4MB FastRAM e una scheda RTG supportata.

A favore:
Velocità e stabilità

Contro:
Problema del "Mostrare per nome" nei modi Hi e True color non ancora risolto.



SOSTITUZIONE CD-ROM DIFETTOSI ENIGMA AMIGA RUN 102

Ritagliare il presente coupon compilato in tutte le sue parti e inviarlo in busta chiusa unitamente al cdrom.

Nome ____________ Cognome ____________

Indirizzo ____________

Prov. ____ Cap ____ Località ____ Tel. ____

Tipo di problema riscontrato: ____________

Spedire a G.R.Edizioni, Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano - Att: Servizio Sostituzioni

Games Review

*di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)*

In questo numero ho deciso di condensare i consueti due articoli dei giochi in uno solo. Non si tratta di una evoluzione permanente ma solo di una mossa provvisoria vista la scarsità di nuove uscite del mese. Pare infatti che quasi tutte le software house che hanno saltato l'appuntamento natalizio con i negozi, abbiano deciso di prolungare l'attesa per i loro titoli. Questo è il caso di Napalm, di Wasted Dreams (chiamato ora Distant Space) e di altri titoli che aspettiamo nei prossimi mesi. In questi giorni sono stati rilasciati i sorgenti di Heretic ed Hexen quindi aspettiamo con ansia i primi porting di cui parleremo il mese prossimo. A ben vedere comunque anche questo secondo numero dell'anno è ricco di novità, partiamo quindi con le recensioni, seguite da anticipazioni e news...

Marblelous 2

Come già scritto poche righe fa, i titoli di questo mese sono un po' "fiacchi", si tratta sicuramente di uscite di secondo piano non certo destinate ad un grande successo commerciale. Si tratta comunque di due titoli appartenenti a generi inflazionati visto che M2 è un puzzle game, mentre FDF è un platform che oltretutto non aggiungono nulla di nuovo al già affollato panorama di titoli già esistenti. Partiamo comunque con l'analisi di questo M2, prodotto dalla APC&TCP e distribuito dalla solita EPIC/ISLONA. Come già detto questo titolo appartiene al prolifico filone dei puzzle game che recentemente pare destinato a rivivere una seconda giovinezza vista la mole di titoli annunciati. Contrariamente alla concorrenza che tende a ripercorrere la strada tracciata da Puzzle Bobble, M2 si rifà a vecchi classici del genere per C=64. Ci troveremo infatti ai comandi di una pallina che dovremo indirizzare tramite un gioco di freccie (come in Timekeepers della Vulcan) verso l'uscita, possibilmente evitando tutti gli ostacoli che si frappongono ed, al contempo raccogliendo eventuali bonus disseminati sul percorso. Almeno sulla carta M2 appare comunque un gioco valido vista la presenza di ben 100 livelli, di un editor per crearne di nuovi, di grafica AGA a 256 colori (con supporto per schede video) e di un buon sonoro di accompagnamento formato da musiche ed effetti. La realtà, una volta caricato il gioco, è un po' diversa. Graficamente sia la versione AGA che quella CyberGFX (che è lentissima sulla mia BVision) sono alquanto scarne e mal disegnate. I colori sono pochi e mal assortiti, con fondali assolutamente anonimi e ripetitivi ed animazioni praticamente assenti, se si esclude quella della nostra pallina. Il sonoro ricalca gli stessi passi della grafica non eccellendo certo in composizione delle musiche o in originalità degli effetti, è tutto decisamente anonimo e poco esaltante. Il discorso cambia analizzando la giocabilità. Premetto di non essere un grande fan di questo genere di giochi quindi il mio giudizio potrebbe essere poco obbiettivo. Comunque i, pochi, livelli da me giocati mi sono parsi decisamente ben realizzati sotto l'aspetto puzzle, con una curva di apprendimento lenta e ben calibrata. Il sistema di controllo è molto intuitivo e permette di controllare i movimenti della pallina con pochi click del mouse, aumentando conseguentemente la longevità del prodotto che, con 100 livelli e la possibilità di crearne di propri è elevata, soprattutto per gli appassionati del genere.

Conclusioni

In ultima analisi questo piccolo giochino della Islona non mi ha deluso totalmente. Sebbene graficamente sia insufficiente ed il sonoro si salvi in corner proprio perchè in un gioco del genere non è la cosa fondamentale, devo ammettere che qualche partita l'ho fatta con un certo piacere. Ripeto il consiglio all'acquisto solo se si è grandi appassionati del genere, altrimenti conviene guardare altrove. Resta un po' di amaro in bocca, ma i titoli del genere in prossima uscita sapranno sicuramente risollevarmi.

Giudizio: Sufficiente

Forest Dumb Forever

Passiamo al secondo titolo del mese, ancora una volta un'uscita targata APC&TCP ed Islona. Purtroppo pare che le ditte in questione puntino più alla quantità che alla qualità visto che il livello medio delle loro ultime uscite è poco più che mediocre. Solo Gunbee F99 ha saputo invertire decisamente la rotta me è troppo poco. Mi accorgo di essere partito già stroncando questo gioco, andiamo un po' con ordine ad analizzare questo piccolo sfacelo. Come avevo già detto prima, FDF appartiene all'inflazionatissimo filone dei platform. Negli anni, come tutti voi saprete si sono succeduti decine di titoli del genere su Amiga come il mitico Superfrog o la serie di Zool e Chuck Rock. Tutti più o meno belli, quasi tutti uguali in termini di innovazione praticamente nulla. Negli ultimianni poi si è diffusa la mania del platform 3D come i recenti Rayman e Mario su PC e N64 quindi alla luce di queste innovazioni, tranquillamente possibili anche su Amiga come stanno dimostrando i Darkage Software con il loro Tales of Heaven, appare ancora più datato e fuori luogo l'approccio deciso dalla APC&TCP. Comunque vale la pena di spendere alcune parole sull'aspetto di questo gioco. Come avrete modo di vedere anche dalle foto, l'impostazione è fumettosa e discretamente colorata, nulla di eclatante, anzi siamo su livelli alquanto amatoriali ben distanti dai grandi classici del passato che ho citato in precedenza. La struttura dei livelli è alquanto elementare e, sinceramente, poco curata a complicare il tutto concorre una difficoltà poco calibrata che mi na alle basi il divertimento. Anche il sonoro non si distingue certo per doti particolari e fa il suo dovere senza particolari spunti negativi o positivi. Il problema vero e proprio arriva con la giocabilità e la longevità minate da una struttura noiosa e ripetitiva, da una difficoltà mal calibrata che rende frustrante il gioco e dal fatto che ci sono decine di giochi più belli di questo per Amiga. Un piccolo sfacelo dunque, che verrà presto messo nel dimenticatoio e che non credo appassionerà gli amanti del genere visto che nemmeno io, che mi considero un grosso estimatore di platform, sono riuscito a sopportarlo a lungo.

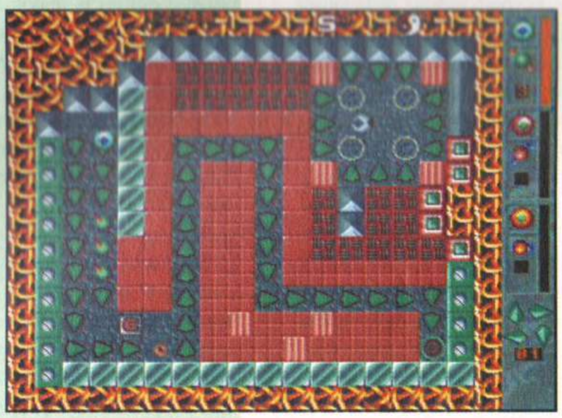
Conclusioni

Dimentichiamoci in fretta di questo obbrobrio della Islona, sebbene il prezzo sia conveniente non credo valga la pena di buttare via soldi in questo titolo assolutamente mediocre sia tecnicamente che come concezione. Speriamo di vedere presto il titolo della Darkage che promette di far finalmente conscere ad Amiga il mondo dei platform 3D, se poi funzionerà bene anche l'emulatore Nintendo 64 su PPC ci si potrebbe gustare anche Mario 64, ma per ora è solo un sogno...

Giudizio: Insufficinte



Marblelous 2 ha una grafica non troppo curata per uno stile di gioco fin troppo datato.



Questa e' solo una piccola parte dei 100 livelli, oltretutto con l'editor possiamo farne anche di nostri.



Forest Dumb Forever e' un gioco troppo banale ed antiquato per poter competere con i titoli di oggi.



Virtual Ball Fighter ha sicuramente una grafica molto curata, ma anche la giocabilità non e' da meno.

Virtual Ball Fighters

Partiamo con le anticipazioni del mese alla grande, visto che ci è finalmente arrivato il primo demo giocabile di questo promettentissimo puzzle game made in Italy. Vi abbiamo già parlato nei mesi passati della stupenda presentazione che ci era stata portata direttamente a Pianeta Amiga, ora finalmente possiamo vedere in movimanti anche la stupenda grafica in-game in un demo che, sebbene sia ancora in fase embrionale, presenta già moltissime caratteristiche interessanti. Innanzitutto, come molti di voi sicuramente ricorderanno, VBF è principalmente un clone della famiglia di puzzle game che ha come capostipite il vecchissimo Columns. Avremo quindi una serie di tre gemme colorate che scendono dalla parte superiore dello schermo e che andranno inpilate con le altre già cadute in modo da formare gruppi dello stesso colore di almeno tre sferette che cosi' spariranno. L'idea che sta alla base del gioco è quindi decisamente semplice ed intuitiva anche se riesce sicuramente ad appazionare tutti coloro che amano i giochi alla Tetris. I ragazzi della X-Team, che stanno realizzando il gioco in collaborazione con gli Hurricane Studios, hanno comunque introdotto tutta una serie di migliorie alla struttura originaria del gioco sotto forma di modi a due giocatori e a bonus/malus che servono a vivacizzare ulteriormente l'azione. Partendo pero' con un analisi più tecnica bisogna segnalare l'ottima grafica che accompagna il gioco che, come già accennavo prima, è totalmente renderizzata garantendo risultati molto soddisfacenti. Da segnalare anche l'uso dell'alta risoluzione che conferisce un aspetto ancora più pulito e gradevole al gioco. Anche i nostri piccoli alter-ego digitali sono renderizzati con ottima cura e oltretutto hanno animazioni molto curate, sebbene non acora completamente implementate nella versione demo da noi provata. Sempre dal lato puramente estetico devo ammettere che lo scrolling delle palline mi è apparso un filino troppo veloce (sarà a causa della mia nuova e fiammante Power Up con tanto di BVision! Eh, si adesso me la posso menare anch'io!!!) comunque si tratta di dettagli ampiamente migliorabili proseguendo nella realizzazione. Passando al sonoro, sinceramente non so cosa dire visto che il demo passa dal silenzio più assoluto al mutismo più disperato visto che le musiche non sono state ancora aggiunte cosi' come gli effetti sonori. Se dovessi solo basarmi sulla stupenda musica dell'intro penso che ne sentiremo delle belle vista la buona tecnica musicista che ha realizzato quel pezzo, comunque vedremo.

L'ultimo aspetto che per ora abbiamo potuto vagliare è l'effettiva giocabilità che si attesta su livelli abbastanza elevati sia per il modo a due giocatori che funziona discretamente bene (anche se il computer mi pare un po' troppo forte, sarà forse per la Power Up che calcola troppo velocemente... Ok, la smetto) sia per il gioco dei bonus/malus che mi pare buono e divertente, capace di aumentare notevolmente la longevità specialmente quando sarà implementato al massimo. L'unico neo per ora riguarda proprio la velocità con cui sendono le palline, a mio avviso troppo elevata specialmente se si preme per farle accelerare queste cadono a Mach 3 impedendo di correggere eventuali errori di traiettoria. COme sottolineavo prima si tratta comunque di un difetto minimo che sarà corretto nella versione definitiva che verrà pubblicata dalla Epic/Islona probabilmente dopo l'estate. Tenete in caldo i vostri lettori CD visto che un nuovo gioiellino italiano sta per raggiungerli e sarà difficile poi staccarsi. Buon lavoro quindi agli X-Team che stanno realizzando qualcosa di veramente valido.

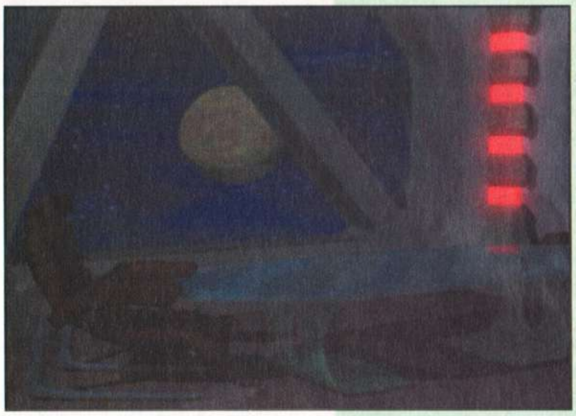
Moonbases

Ho deciso di sprecare un po' di spazio questo mese anche per questo titolo della VErkosoft che continua imperterrita a pubblicare giochi dalla dubbia qualità come l'oscido Wheels of Fire. Questa volta i geniaxcci teutonici hanno deciso di propinarci un titolo sulla falsariga di Command & Conquer e cloni vari, ambientato pero' (quale originalità) sulla superficie del nostro satellite che sarà quindi campo di battaglia per le nostre sanguinose lotte. Il gioc parte con buone premesse tecniche visto che la grafica dovrebbe essere renderizzata, il sonoro digitalizzato, la giocabillità molto curata e la longevità garantita da una moltitudine di missioni diverse. Purtroppo la realtà dei fatti è molto più triste visto che, dopo la passabile schermata di apertura che ci accoglie all'avvio del gioco troveremo una Luna abitata da strani veicoli rotondeggianti dai colori improbabili che scorrazzano a detra e a manca e si sparano improbabili bordate laser l'uno contro l'altro. Io capisco non saper disegnare ma qui siamo veramente al ridicolo, conosco la difficoltà di creare un bel modellino 3D da renderizzare ed anche lo sforzo per creare decine di veicoli diversi, pero' non mi possono presentare degli ammassi di sfere e farmeli passare per terribili armi futuristiche. Non dopo aver visto Napalm! Le infrastrutture poi sono ridicole, piccoli ammassi di sfere e bastoncini malamente realizzate e troppo stilizzare per essere minimamente credibili che ci vengono propinate come stazioni di comando o centrali elettriche. Ma per piacere! E poi il sonoro, forse la musichetta del menù si salva, ma forse, il resto è uno strazio e, sebbene non sia certo fondamentale, almeno un'esplosione ed uno sparo degni di tale nome potevano pure metterceli. La giocabilità poi è su livelli patetici con tanto di intelligenza dei nostri uomini e mezzi inesistente visto che si fanno allegramente massacrare senza muovere un dito se noi non decidiamo di fare qualcosa. Sulla longevità non mi pronuncio, mi rifiuto di credere che qualcuno possa trovare piacevole un gioco del genere sapendo che stanno uscendo titoli di ben altra caratura come Napalm o Operation Counterstrike. Sinceramente, a meno di recuperi miracolosi dell'ultim'ora, questo Moonbases è destinato al limbo del dimenticatoio con la sua grafica a sfere ridicola e tutte le sue pecche.

Probabilmente facendo ridisegnare tutto da zero magari da un vero grafico e aggiustando qualche aspetto dell'intelligenza artificiale potrebbe essere un gioco valido, ma cosi' com'è non mi sento proprio di illudere nessuno sulla sua effettiva qualità. Se vi dovesse interessare M. sarà disponibile a breve termine tramite quella tirapacchi della Verkosoft, uomo avvisato...

Digital Images Special

Questo mese relativamente calmo ci da la possibilità di approfondire il discorso iniziato lo scorso mese su questo interessante e dinamico gruppo di programmatori inglesi. I Digital Images, comparsi praticamente dal nulla, hanno monopolizzato l'attenzione generale grazie a mosse commerciali di tutto rispetto che porteranno su Amiga durante i prossimi mesi il meglio della produzione ludica per PC e console dell'ultima generazione. Partiamo quindi con una panoramica più approfondita sulle loro prossime uscite, noterete anche nuovi titoli annunciati rispetto al mese scorso, segno inequivocabile del dinamismo di questi ragazzi. Il primo titolo a vedere la luce sarà molto probabilmente Space Station 3000, un gioco strategico ad ambientazione



Distant Space avr' della nuove animazioni introduttive a testimoniare la qualita' notevole del prodotto.



Diablo Lands, un nuovo ed interessante RPG dalla bella grafica per la gioia di tutti gli amanti del genere.



Fortress of Fear e' stato ripreso dai suoi autori e uscira' presto su PC, qualche programmatore Amiga vuole dare una mano per la conversione?



Wipeout 2097 presto raggiungera' tutti i possessori di PPC con la sua grafica mozzafiato.

spaziale che includerà moltissime idee innovative. Potremo infatti commerciare, ricercare, produrre merci, costruire stazioni spaziali, attaccare i nemici ed andare all'arrembaggio delle stazioni avversarie. Il gioco avrà un avanzatissimo motore 3D che permetterà una fedele riproduzione delle navi spaziali (completamente texturizzate) e degli spazi infiniti oltre che dei pianeti e delle galassie. Le prime immagini del gioco non ci avevano molto colpito proprio a causa di un motore 3D evidentemente poco potente, ma ci è stata assicurata la completa riscrittura del codice per raggiungere elevati standard qualitativi. SS3000 è al momento in fase di betatesting, quindi mancano solo gli ultimi tocchi al completamento del gioco ed alla sua pubblicazione. A brevissimo termine sarà disponibile un demo del prodotto, che non mancheremo di presentarvi su queste pagine, ricordo che questo titolo sarà compatibile anche con i processori 68k. Altro titolo previsto a brevissima scadenza è Wipeout 2097, di cui probabilmente sarà pronta la versione finale nel giro di pochi mesi. Il gioco sostanzialmente non necessita di presentazioni visto il grandissimo successo delle versioni PSX e PC, si tratta comunque di un'avvincente corsa di navicelle ambientata (manco a dirlo) nell'anno 2027. Grandi gli effetti grafici e sonori per questo vero e proprio classico del genere. La versione Amiga includerà oltretutto nuove e segretissime aggiunte rispetto a quella PSX e PC che saranno rivelate tra breve quando sarà disponibile il demo. Il gioco sarà solo per PPC e probabilmente suporterà Warp 3D per la gestione dei chip accelerati 3D Parmedia 2, Virge e 3DFx. In seguito avremo modo di giocare a Kijitsu Warriors che si pone come il primo vero picchiaduro poligonale per Amiga. L'engine 3D che gestirà il tutto è annunciato come molto evoluto visto che presenterà caratteristiche come sorgenti di luce, motion blur, gourad shading e ovviamente texture mapping. I movimenti dei personaggi saranno all'insegna della frenesia per garantire una giocabilità elevatissima. Sono previste una serie molto elevata di mosse speciali dall'alto impatto coreografico, che saranno diverse per ogni lottatore. Il gioco è previsto per la metà del 1999 per PPC con probabile supporto Warp 3D. Ultimo al momento della lista di prossime uscite è Digital Soccer un titolo che si pone come diretto antagonista alla serie FIFA per PC. Il gioco sarà infatti totalmente in 3D ed utilizzerà lo stesso engine di KW di cui abbiamo parlato prima. Sarà riposta moltissima cura nelle animazioni e nella fedele riproduzione dei vari campionati europei. Sarà anche incluso un editor di squadre per aggiornare e/o modificare il nostro team preferito. Anche in questo caso è previsto un demo a breve scadenza che comunque richiederà PPC e possibilmente scheda grafica per dare il meglio di sè. Altre voci di corridoio danno per insistenti i contatti tra DI e Psygnosis per la conversione di altri titoli della storica software house inglese. Lo stesso Stuart Walker dei Digital ci ha confermato il loro interessamento alla possibile conversione di Formula 1 '97 oltre ad altri titoli. Ci ha confermato anche i contatti, sinora poco fruttuosi purtroppo, con gli Id Software per Quake 2 e con la Sierra per Half-Life. Vedremo cosa uscirà dal cappello magico dei Digital Images, intanto aspettiamo con ansia i loro primi titoli che promettono veramente faville e che saranno pubblicati dalla Blittersoft.

Games News

Buone nuove dalla Deepcore Entertain-ment visto che questo nuovo e promettente team di programmatori prevede di portare a termine entro brevissimo tempo Wild Tracks un gioco di guida pensato per rivaleggiare apertamente con Need For Speed e Gran Turismo, uscirà sia per 68k che per PPC e, stando alle dichiarazioni dei programmatori, promette faville richiederà, per funzionare al meglio, un PPC 603e 200Mhz 32Mb di Ram CD 8x e scheda video (magari accelerata 3D e con un bel Parmedia 2). Altro titolo che vedremo presto sarà Pinball Pro classico simulatore di flipper sulla falsariga di Pinball Dreams/Illusions con una bella grafica e una giocabilità tutta da vedere. Il demo di W.T. dovrebbe uscire a breve mentre P.P. dovrebbe ormai essere alle battute conclusive, vi terremo informati sulle date di uscita e rispettivi publisher. Un nuovo team chiamato Ancor sta per terminare The Last Seal ennesima avventura grafica sullo stile Lucas Arts che sinceramente non pare eccezionale almeno dal lato grafico, probabilmente è ancora troppo presto per dare giudizi, sicuramente ne riparleremo. La World Foundry e la Vulcan hanno deciso di dividere le proprie strade, cosi' Explorer 2260 sarà probabilmente pubblicato in proprio dai valenti ragazzi inglesi che hanno ben pensato di abbandonare il vecchio Paul Carrington ormai troppo preso a programmare mediocri giochi su PC e PSX (d'altronde è quello che ha sempre fatto anche su Amiga). Anche Wasted Dreams probabilmente non uscirà più sotto etichetta Vulcan visto che ha cambiato nome in Distant Space ed è passato nelle mani dei Digital Dreams. Questo stesso team oltretutto sta portando avanti Diablo Land e Megapolice due RPG ambientati in due epoche totalmente diverse (medioevo e giorni nostri) di cui segnaliamo la bella grafica. Speriamo di avere ulteriori notizie presto. Buone nuove per quanto riguarda il mitico Virtual GP di Paolo Cattani che è alle battute conclusive e sarà probabilmente pubblicato in concomitanza con l'inizio della nuova stagione di Formula 1. La Alive Mediasoft ha annunciato l'imminente uscita di due nuovi titoli si tratta di Goal! Stagione 98/99 che dovrebbe essere un manageriale di calcio sulla falsariga di Samba World Cup, Phoenix Fighters e The Prophet di cui non sappiamo ancora molto. Sta finalmente per uscire anche Putty Squad già recensito su queste pagine visto che ci era stata recapitata una copia completa. Pare invece siano sorti problemi di distribuzione risolti in questi giorni. Per ultimo lancio un appello arrivatoci da Marco Farace che sta portando avanti nuovamente il bellissimo RPG Fortress of Fear precedentemente cancellato ma ora nuovamente nel vivo dello sviluppo assieme ad un altro titolo Entity purtroppo il team di Marco manca di programmatori Amiga (per il momento i due titoli sono solo su PC) e cerca anche altri validi grafici. Contattatemi pure se siete interessati, vi mettero' in contatto con Marco, ovviamente si astengano tutti i perditempo...

Un numero un po' povero almeno per quanto riguarda le recensioni, mi spiace ma ho fatto del mio meglio per proporvi tutto il possibile. Ci rifaremo sicuramente il mese prossimo con le recensioni di Heretic ed Hexen oltre ad altre sorprese. Speriamo solo di vedere presto tutti quei titoli che ci aspettano da qui alle vacanze. Ciao...

Nome prodotto:
Forest Dumb Forever

Produttore:
APC&TCP/Islona

Distributore:
Tecnostar 2 S.r.l
Via Ca' Baroncello 12c
36067 Cassola (VI)
www.tecnostar.com

Prezzo: 21.900 lire

Configurazione minima:
Amiga 1200

A favore:
Nulla di particolare.

Contro:
Nessuna innovazione e scadente tecnicamente.

Nome prodotto: Marblelous 2

Produttore:
APC&TCP/Islona

Distributore:
Tecnostar 2 S.r.l
Via Ca' Baroncello 12c
36067 Cassola (VI)
www.tecnostar.com

Prezzo: 32.000 lire

Configurazione minima:
Amiga 1200

A favore:
Molti livelli.

Contro:
Scadente tecnicamente, innovazione nulla.

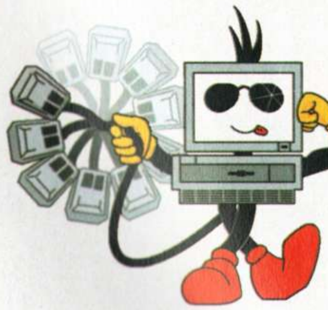
Continua la navigazione tra i siti Web delle migliori software house Amiga.

Produttività Amiga: i siti Internet

- venticinquesima parte -

di **Marco Milano**

È un periodo tranquillo in casa Amiga, dopo le varie fiere e le feste natalizie si attende qualcosa di nuovo che possa un po' smuovere le acque. Immaginiamo speranzosi i vari sviluppatori presenti alle fiere mentre stanno perfezionando i loro prodotti per dare nuova vita all'Amiga. I progetti interessanti ultimamente erano davvero tanti, e speriamo che buona parte di essi si trasformi in realtà. Ma come sempre è su Internet che la vita Amiga ferve maggiormente, ed anche questo mese abbiamo trovato molti siti interessanti e carichi di software e hardware per il nostro computer.



Örebro Videoreklam (http://home5.swipnet.se/~w-58028/indexe.html)

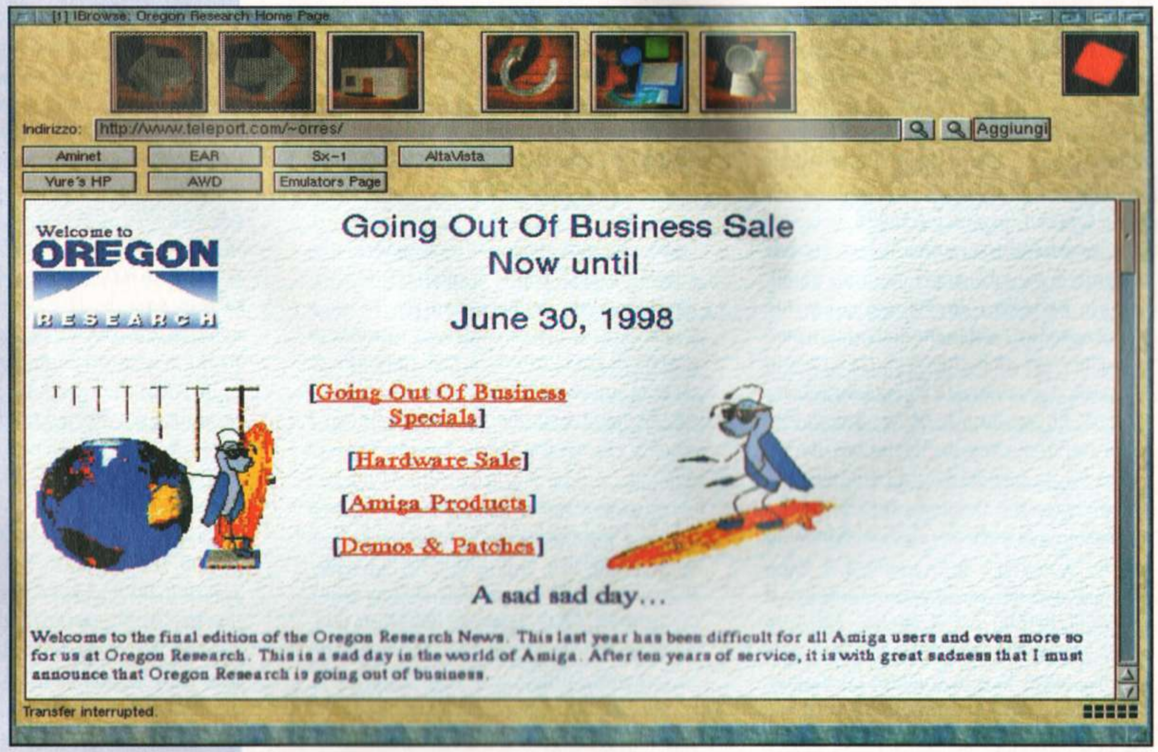
Iniziamo con un sito della lontana e freddissima Svezia. Questo sito è disponibile in due lingue, svedese e (fortunatamente) inglese. Sfortunatamente però le pagine esplicative ci sono solo in svedese con la scusa che "lavoriamo in Svezia". Viene spontaneo rispondere: e allora non mettetevi su Internet!

Il sito non è grande, ma la grafica è molto bella, infatti si tratta di un sito dedicato alla videografica con Amiga. La Scandinavia è stata un autentico regno di Amiga nei tempi d'oro del nostro computer, e si vede: la Örebro distribuisce DraCo e varie soluzioni videografiche basate su Amiga. Troviamo molte sottopagine (in svedese) dedicate alle varie soluzioni, tra cui spicca "Casablanca", una soluzione completa per l'editing non-lineare, alla registrazione video in formati professionali (BetaSP, Digital Betacam, MII, Digital-S, DVCPro), su nastro o su CD. Ci sono anche pagine dedicate ad Amiga ed alcuni prodotti professionali per il nostro computer che vengono distribuiti da questa società: PageStream 3.3a, Print Studio, MasterISO, Final Writer 97, Opus Magellan, GPFax, ecc. In fin dei conti possiamo perdonargli di essere solo in svedese, vista la dedizione alla causa amighista e la professionalità dei prodotti trattati!

Oregon Research (http://www.teleport.com:80/~orres)

Apriamo una pagina molto triste: il fallimento di una software house per Amiga.

La Oregon Research produceva software come Termite 1.21, un ottimo software di telecomunicazioni per BBS, TermiteTCP, lo stesso per TCP/PPP, "On The Ball", un bel "PIM" (Personal Information Manager, ovvero un'agenda-calendario-organizer stile Lotus o Outlook sul PC), dei Tool per i drive removibili Zip/Jaz Iomega, "Ibrowse", uno splendido Web



La Oregon Research, produttrice di utilissimi programmi per Amiga come Termite, è purtroppo fallita. Questo sito testimonia la fine di una storia gloriosa nel mondo amighista, e non possiamo visitarlo senza tristezza.

Dalla gelida e verdissima Svezia un sito quasi tutto in svedese ma dalla grafica ottima: infatti qui si producono software e hardware per la videografica con Amiga.



Browser per Amiga, "Termite Mail", un e-mailer molto completo, "Termite News", un lettore di Newsgroup, "Termite Telnet", un bel client Telnet, "Twist 2", un potente database relazionale, e tutto questo ben di Dio per il nostro caro Amiga.

Pensare che i produttori di tutte queste meraviglie siano falliti è triste, ma è la dura realtà. Sul sito troviamo un triste editoriale di Bob Lunesky, uno dei due proprietari (orres @teleport.com), dal titolo "A sad sad day..." (un giorno tristissimo), che dice: "Questa è l'ultima notizia dalla Oregon Research. Quest'anno è stato difficile per tutti gli utenti Amiga ed ancora di più per noi della Oregon Research. Questo è un giorno triste nel mondo Amiga. Dopo dieci anni di servizio, con grande tristezza devo annunciare che la Oregon Research è fallita. Le spese operative hanno superato le entrate per troppo tempo, ed i nostri creditori hanno perso la pazienza. Nonostante noi (i due soci proprietari) abbiamo ambedue trovato un lavoro al di fuori della Oregon Research per aiutare la società a ripagare i debiti, questo non è stato abbastanza. Nello sforzo di ripagare i debiti ed evitare la nostra personale rovina finanziaria, siamo costretti a liquidare tutto il nostro magazzino e le nostre proprietà. Abbiamo cercato di evitare questa azione il più a lungo possibile, ma sfortunatamente il tempo e gli interessi ci hanno raggiunto prima che la Gateway tenesse fede alle sue promesse. Voglio cogliere l'occasione per ringraziare personalmente tutti voi che ci avete supportato negli anni. Senza il vostro leale supporto, la Oregon Research non sarebbe mai nata, ed il mio sogno di costruirmi un'azienda dal nulla non sarebbe mai divenuto realtà. Grazie a tutti dal profondo del mio cuore. Il mio solo rimpianto è di non avere più l'opportunità di servire un gruppo di persone così meraviglioso. Until we meet again....."

Siamo senza parole. Un'azienda che si dedicava interamente all'Amiga è fallita, dopo aver resistito per molti anni dopo il fallimento della Commodore, e due uomini stanno rischiando di finire in mezzo alla strada. Se solo i vari "proprietari" dell'Amiga succedutisi nell'ultimo lustro fossero stati gente di parola...

Oshawa Amiga Computers & Accessories (http://web.idirect.com/~oshamiga)

Dopo una parentesi molto triste torniamo a rallegrarci di fronte a questo fornitissimo rivenditore Amiga canadese.

Come già in altre occasioni durante il nostro viaggio virtuale, il Canada si dimostra un autentico feudo amighista: visto che anche la Scandinavia lo è, comincio a credere che sia il freddo a favorire l'uso di Amiga!

Questo sito è molto ben fatto, l'interfaccia utente è stata ridisegnata recentemente, è facile da usare e molto utile nella navigazione. Ci sono tante piccole cosette come Guestbook, FAQ, Speciale del Mese, convertitore di valuta ecc., che rendono il sito accogliente e utile.

La sezione più importante ovviamente è il catalogo, che comprende anche Amiga "custom" assemblati su richiesta scegliendo tra moltissime opzioni: Phase5 Cyberstorm MK-III 060/50, Phase5 Cyberstorm PPC 233MHz più 060/50MHz , RAM EDO sino a 128 MByte (più di 16 Mb richiedono un acceleratore 68060 o PowerPC) dischi rigidi SCSI sino a 4 GByte, CD-ROM SCSI Pioneer sino a 36x, masterizzatore CD-R e CD-RW IDE HP8110i 24x in lettura e 4x in scrittura, schede audio Concerto (solo assieme alla PicassoIV), Prelude16 e DelfinaLite, schede video PicassoIV o CyberVisionPPC, Toaster e/o Flyer (il Flyer viene configurato di default con ben due dischi rigidi per il video da 9GByte ciascuno ed un disco rigido da 2GByte per l'audio). Niente male, vero? Tra i prodotti in catalogo, orientato decisamente alla produttività sia come hardware che come software, notiamo gli acceleratori Apollo 630 68030/50, Cyberstorm MK-III 060/50, Phase 5 Blizzard 1260 060/50, gli Amiga completi A600, A1200, A4000T, i prodotti di rete Ariadne II ed AmigaLink/Envoy, espansioni di Chip RAM da 2MByte, ROM Amiga originali, i tower della Ateo e gli RBM TowerHawk, i programmi di produttività Personal Paint 7.0, Art Effect v2.0, WordsWorth 7.0, WordsWorth Office CD-ROM, Directory Opus Magellan II, Draw Studio CD-ROM, Pagestream 3.3, TypeSmith 2, LightWave 3D 5.0, ImageFX 3.1, GP FAX Classe 1 e 2, AsimCDFS v3.x, i compilatori Storm C, il software di masterizzazione MasterISO v2.x, il browser della defunta Oregon Research Ibrowse, e tanto altro. I prezzi, non bassissimi ma onesti, sono in dollari canadesi.

Tra le cose più importanti nei siti di riven-

ditori Amiga c'è sicuramente la possibilità di ordinare on-line anche dall'estero. Il sito della Oshawa dispone di una completa sezione per ordini via Web, con Form da riempire con i nostri dati e la possibilità di spedizione anche in Italia tramite corriere Federal Express. Un vero peccato è però l'impossibilità di usare la carta di credito, che rende il tutto molto più scomodo. I metodi di pagamento accettati sono infatti solo Cash, Certified Cheque e Money Order. Basterebbe supportare anche le carte di credito e questo sito sarebbe perfetto.



Dal Canada lo splendido sito di un fornitissimo rivenditore Amiga dove troviamo Amiga potentissimi assemblati su richiesta dell'utente, e si offrono a chi usa Amiga.

OzWare (http://www.vionline.com/ozware)

La OzWare, simpaticamente intitolata all'omonimo mago, è una piccola azienda di un intraprendente esperto di video e di Amiga australiano, che dopo 20 anni di esperienza nel campo ha messo su questa software house negli Stati Uniti per distribuire i suoi prodotti software dedicati agli Amiga "videografici", equipaggiati con Toaster e Flyer.

Il sito è strutturato in modo semplice ed obsoleto, con tanto testo, link solo testuali, niente frame. Ma la poca grafica è simpatica e colorata, dando comunque al sito un look piacevole.



Questo sito americano realizzato da un australiano è interamente dedicato a prodotti software potentissimi per i professionisti della videografica su Amiga.

Il primo prodotto è "Co-Pilot", un set di tre programmi per il Video Flyer della NewTek. I primi due, Co-Pilot Audio e Co-Pilot Video, espandono i controlli per l'editing, mentre "Co-Pilot Master" (ancora in sviluppo) avrà una sua interfaccia indipendente dal Flyer e fornirà modalità innovative di editing sui propri lavori videografici.

Co-Pilot elimina la necessità di calcolare a mente i valori del timecode, di ripetere manualmente cento volte le stesse operazioni (ad esempio per convertire 10 pagine CG in Stills del Flyer invece di premere 140 volte i pulsanti basta far ripetere 10 volte le 14 pressioni a Co-Pilot), ed aggiunge cosette come mix audio automatizzato, localizzazione di video cutaway inutilizzati, controllare tutte le "narration" con un solo controllo volume, e così via, per un totale di 100 Tool scritti da professionisti del settore che sanno di cosa c'è bisogno in un intenso lavoro videografico. Veramente un prodotto eccellente.

Un altro prodotto di questa software house è "Aussie's Fast Frames", che per soli 69 dollari offre la possibilità di registrare qualunque sequenza di Framestores, pagine CG ed Effects in un clip Flyer eliminando i tempi di caricamento di ciascun elemento. Così si ottiene un video clip con Framestores ed effetti eseguiti immediatamente uno dopo l'altro senza ritardi. Ed è anche possibile ricaricare il clip nel progetto per aggiungere nuovi effetti (multi-layering)!

Ultimo prodotto interessante è "Aussie's Multicam Editor 1.2" un prodotto che semplifica l'editing di produzioni con camere multiple nel Video Toaster Flyer. Pensate a filmati ripresi con cinque o addirittura cinquanta telecamere: Multicam può sincronizzare tutti i clip digitalizzati, dandoci la possibilità di saltare da una camera all'altra durante l'editing senza problemi. Ogni telecamera ha il suo "virtual bank" nel Flyer, ed è sempre visibile come "crouton", inoltre cliccando su ogni "camera bank" si vede immediatamente il punto di inserimento di quel clip nel corrente edit point, con tanto di preview. Potente! I progetti per il futuro della dinamica casa vedono in "beta testing" il nuovo programma "Aussie's Pro-Tools", un set di editing tools che "si chiama pro perché se puoi capire metà delle funzioni che ti offrirà sei certamente un professionista del video".

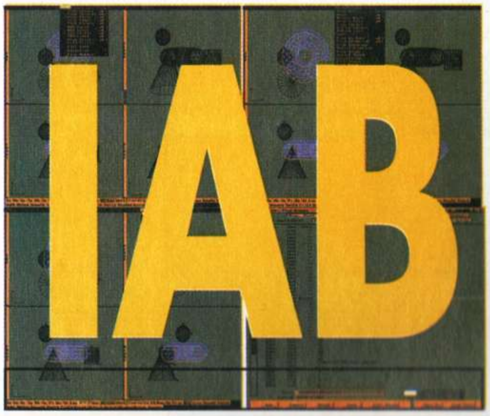
Direi che dal punto di vista della produttività su Amiga è difficile trovare proposte più serie!

Conclusioni

Chiudiamo così questa venticinquesima parte del nostro viaggio alla ricerca di siti dediti alla produttività Amiga tra la tristezza di una gloriosa software house che è costretta a chiudere e la fiducia nel futuro Amiga di chi continua a sviluppare prodotti superprofessionali in campo videografico e di chi vende Amiga superaccessoriati, potenti quanto basta per non avere invidia di macchine come i PC, che invece vengono aggiornate a ritmi frenetici, spesso contro gli interessi degli utenti.

Salutiamo così voi amighisti e vi diamo appuntamento al prossimo numero di EAR, con una nuova vetrina di interessanti siti Amiga.

Esploriamo le "REALI" capacità di Imagine

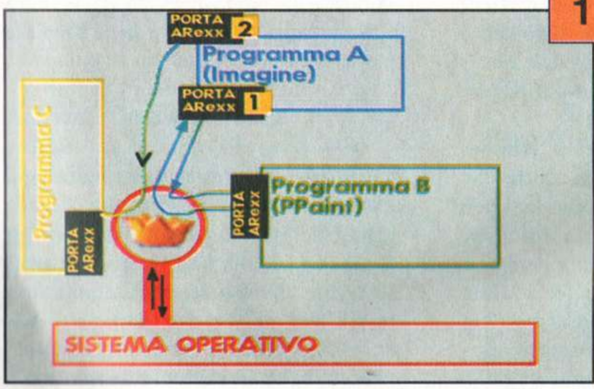


Imagine ARexx Bebop

di **Andrea Favini** (jim_f@iol.it)

Chi ha letto la recensione di Imagine5 fatta tempo fa, si ricorderà che in quella sede si era parlato dell'aggiunta di un'interfaccia ARexx e del fatto che avremmo probabilmente fatto una serie di tutorial a riguardo. Ora, considerando anche l'uscita di Imagine5.14PPC, crediamo sia giunto il momento di accantonare le vecchie versioni di Imagine e orientare i nostri bebop sulla 5, ed in particolare abbiamo appunto intenzione di iniziarne una serie finalizzati all'uso delle macro ARexx. I motivi che ci hanno spinto a prendere questa decisione sono sostanzialmente due: in primo luogo, le novità, tra cui appunto l'ARexx e il pieno supporto CyberGraphX. Il fatto di potere utilizzare Imagine in 800x600 a 256 colori (quindi con preview degli attributi) è decisamente molto meglio che su un instabile schermo DBPal che a 256 è anche molto lento a livello di refresh. In secondo luogo, vorremmo consigliare agli utenti delle vecchie versioni di aggiornarsi, sia per i notevoli miglioramenti, sia per sostenere la Impulse la quale ha in cantiere la versione 6. Ci spiace per chi non si è ancora aggiornato, ma questa è una di quelle poche volte in cui verranno tagliati fuori. Comunque nei prossimi numeri i bebop sull'ARexx verranno alternati se non affiancati a quelli realizzabili da chi ha versioni precedenti alla 5. Finiti i consigli per gli acquisti, torniamo al bebop. L'ARexx, questo sconosciuto! Per tanti di noi, si tratta di un qualcosa di strano che va attivato tramite il comando RexxMast e che viene usato da molti programmi. In realtà si tratta di una delle parti più affascinanti del nostro sistema operativo. Infatti, pur essendo un linguaggio di programmazione, e come tale in grado di fornire all'utente strumenti di enorme potenza, è comunque contraddistinto da una notevole semplicità d'uso. Lo scopo del bebop che stiamo per affrontare, è quello di portare alla luce questa semplicità e di rendere l'ARexx familiare all'utente, il quale, si renderà ben preso conto di quante possano essere le applicazioni di questo linguaggio nel potenziamento del sistema operativo. Cercheremo inoltre di creare una piccola macro di esempio. A questo punto non ci resta che iniziare il lavoro.

1



Questa è una rappresentazione di come funziona l'ARexx. Un concetto fondamentale è quello di porta. I programmi che possiedono una porta ARexx, sono in grado di comunicare con il sistema operativo e con altri applicativi in maniera del tutto trasparente. Tramite queste porte è possibile inviare comandi e scambiare dati.

2



Il linguaggio ARexx, pur essendo parte integrante di AmigaOS, non è comunque un mattone indispensabile. Proprio per questo, va inizializzato in caso di necessità. Ci sono tre modi per farlo. Il comando che esegue questa operazione è RexxMast che si trova nel cassetto System. Questo può appunto essere lanciato in tre modi. O il classico doppio click sull'icona al momento del bisogno, oppure per non doverlo fare manualmente ogni volta, porlo o nel casseto WBStartup, oppure aggiungere la seguente linea nella user-startup: Run >NIL: Sys:system/RexxMast

Cominciamo dunque con l'impostare lo script. Per prima cosa una macro è un normale file di testo, quindi può essere tranquillamente creata con Ed o altri editor elementari. Ricordiamoci poi che il file dovrà avere suffisso ".irx". Se si volessero inserire commenti, la cosa funziona come in C. Si apre con /* e si chiude con */. La prima cosa da fare, principalmente per un discorso di completezza e sicurezza, é indicare la porta che Imagine dovrà usare (c'é il supporto per più porte Arexx). In realtà se non si specifica nulla, sarà usata la Imagine_1. Il comando che utilizziamo per fare questo é ADDRESS che accetta come argomento il nome della porta posto tra virgolette.

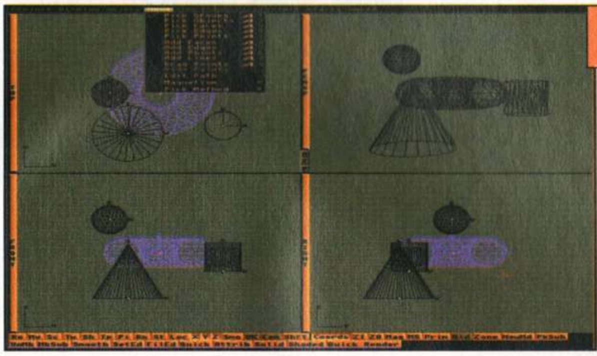
3

```
/*
** $ver: GroupAllandSave 0.01ß (1 Feb 1999) **
**
** (c) Andrea Jim Favini 1999
**
*/
ADDRESS "Imagine_1"
GROUPMODE
PICK ALL
GROUP
SAVEOBJECT 'Lavori:all.iob'
EXIT
```

COMMENTI

PORTA ARexx

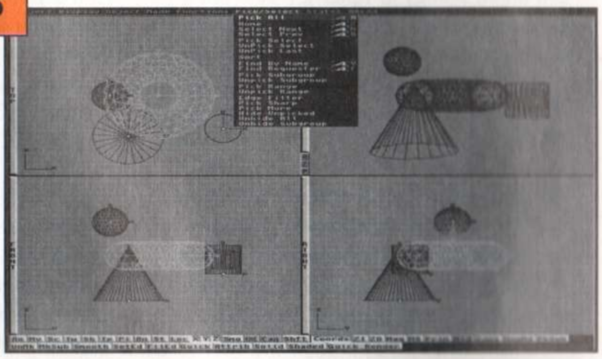
4



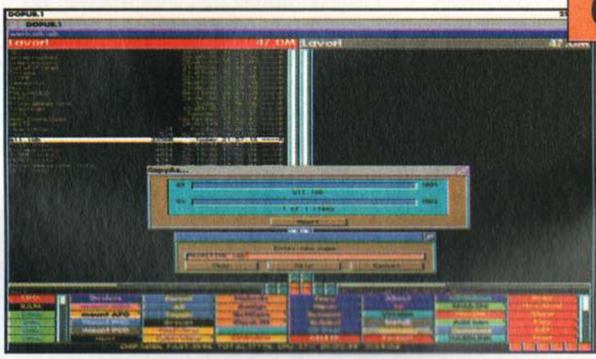
Ora passiamo all'analisi del problema. Credo che sarà capitato a chiunque, lavorando con il detail editor di volere salvare tutti gli oggetti in un solo gruppo in modo anche da mantenere eventuali posizioni relative. Questo richiede almeno tre passaggi. Sarebbe meglio poterlo fare selezionando una sola voce dal menu. In realtà, come poi vedremo, in questo caso il risparmio di tempo é minimo, svolgendo una sola volta per sessione la sequenza delle operazioni, per alcune limitazioni nei comandi per gestire il salvataggio del file. Per agire nella massima sicurezza é meglio essere in modalità PickGroups. Per farlo basta usare la parola chiave PICKGROUPS appunto.

La prima funzione che serve é PickAll, che prende tutti gli oggetti. Questa lavora come se selezionata dal menu, cioé non richiede argomenti. Per raggruppare tutti gli oggetti serve poi la funzione GROUP, la quale, come la precednte non necessita di argomenti, visto che va direttamente a raggruppare tutti gli oggetti presi.

5



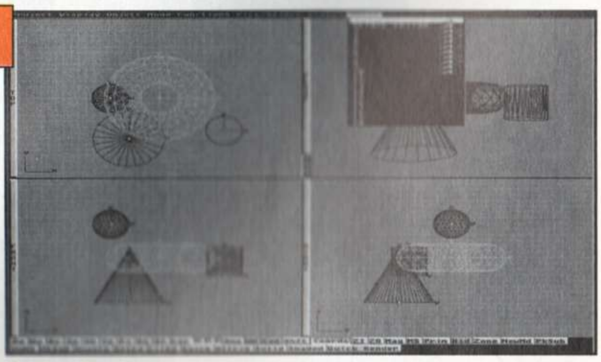
6



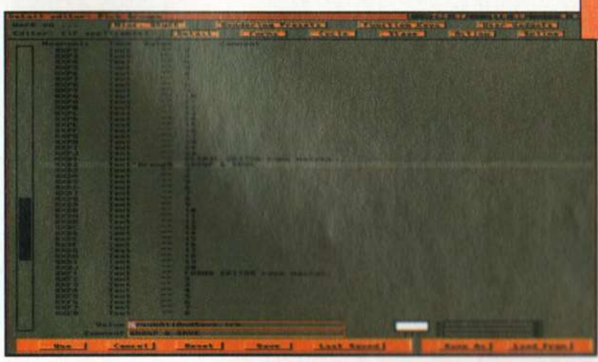
Per quanto riguarda il salvataggio arrivano le note dolenti. Infatti la funzione vuole obbligatoriamente il nome del file come argomento e non apre il requester di salvataggio. Un'eventuale soluzione la si può trovare sfruttando le librerie Arexx standard di Amiga, ma siccome pensiamo che quella ottimale sarebbe l'apertura di un requester (ora Imagine supporta i normali ASL), la quale richiederebbe però più dello spazio a nostra disposizione per essere trattata, prendiamo per ora una via semplice. Per questa volta usiamo SAVE, funzione che salva l'oggetto preso e diamo un nome simbolico al file, percorso compreso tipo LAVORI:ALL.iob il quale andrà poi spostato e rinominato a parte ad esempio con Dopus. Questa macro risulta molto utile, nel caso si ripetessero queste operazioni molte volte nella sessione di lavoro. A questo punto la nostra macro va chiusa e poi sarà pronta per l'uso. Per chiuderla, basta battere il comando EXIT, e la macro si autoterminerà a lavoro svolto.

A questo punto possiamo provare la nostra nuova Macro. Innanzitutto portiamoci nel Detail editor e aggiungiamo qualche oggetto avendo cura di muoverli in modo che non abbiamo i centri coincidenti (in tal caso non si vedrebbero le linee di raggruppamento). Un metodo per lanciarla è selezionare la voce Load Macro nel menu ARexx e andarsela a cercare. Dato l'OK nel requester dovrebbe accadere tutto in un batter di ciglia.

7



8



Il metodo più comodo resta comunque quello di posizionare la Macro come voce nel menu. Per fare questo bisogna portarsi nell'editor delle preferenze, e andare a modificare uno dei valori da 1 a 20 contrassegnati dai valori RX?n dove ? è l'iniziale dell'editor, n il numero della macro. In realtà nel campo relativo all'1 c'è il nome dell'editor solo per contrassegnarlo nelle preferenze. In realtà può ospitare una macro. Comunque nella casella Value va messo il nome del file, nella Comment, quella che sarà la voce nel menu. Attenzione, basta il nome della macro solo se essa è nel cassetto di default, corrispondente al parametro RXPT, altrimenti va indicato tutto il percorso.

Eccovi una nuova rubrica dedicata al nostro sistema operativo. Aspettando le nuove possibilità grafiche del 3.5 dilettiamoci con il vecchio 3.1.

Workbench e RTG

di **Andrea Favini** (jim_f@iol.it)

Con questo mese abbiamo deciso di aggiungere una nuova rubrica la quale sarà dedicata all'ottimizzazione del Workbench e alla risoluzione dei problemi. L'idea di questa nuova rubrica è nata da una serie di considerazioni. In primo luogo, con la scomparsa di Amiga Magazine, è venuto a mancare un riferimento tecnico agli utenti Amiga in Italia. Ci sono poi le considerazioni direttamente legate al nostro sistema operativo. AmigaOS è un ottimo compromesso tra potenza e semplicità d'uso, oltre al fatto di essere decisamente compatto. In internet e su Aminet in particolare, è possibile trovare varie patch, speedup, set di icone e programmi che rendono la vita più semplice. A questo punto vanno considerate alcune note dolenti. Una cosa che manca ad AmigaOS è la memoria protetta, per cui se un applicativo è mal programmato, possono capitare conflitti e problemi. In secondo luogo, spesso capita di non essere a conoscenza di software o materiale grafico molto utile, oppure addirittura di non avere voglia di cercarlo.

Alcuni consigli

Tanto per cominciare diamo alcune regole da tenere ben presenti quando si decide di provare l'installazione di un applicativo e di un patch:

1- Installare sempre solo una cosa per volta.

2- Provare per un certo periodo ad utilizzare il sistema in modo da riscontrare problemi o conflitti

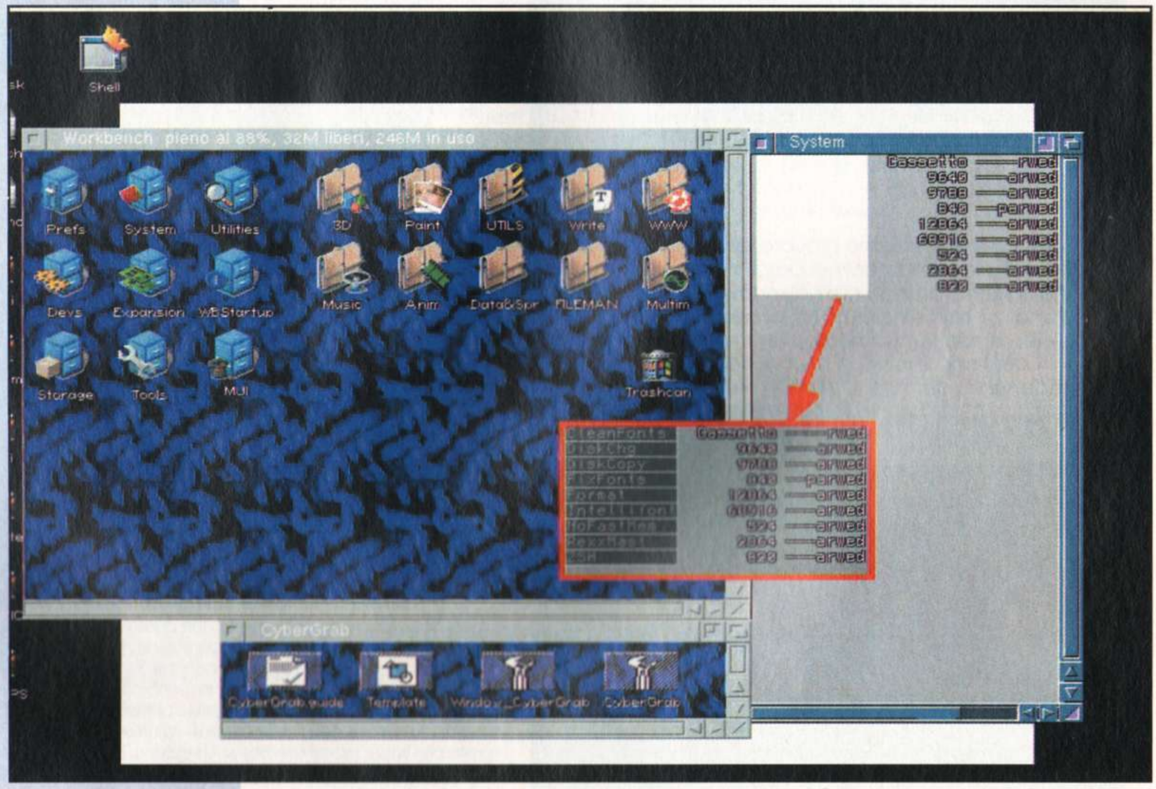
3- Nel caso si riscontrassero problemi, prima di rimuovere brutalmente l'installato, accertarsi di avere fatto tutte le cose in maniera corretta. In particolare, l'errore più classico è quello di non leggere i documenti allegati e di lanciare le cose al momento sbagliato. (Un esempio lo vedremo oggi).

4-Evitare l'installazione di più patch che vadano ad agire sulle stesse librerie o device.

CGX e Workbench

Questa volta, approfittando della recensione di CGX v4 vedremo come fare convivere CyberGraphX e i vari patch di sistema che possiamo avere installato. Bisogna infatti tener conto che siamo di fronte ad un'emulazione Workbench e che tanti Patch, come ad esempio tanti di quelli gestiti tramite MCP, vanno ad interferire con Intuition e la gestione della memoria. Possono capitare dei crash oppure blocchhi di sistema così come la mancata attivazione dello ScanDoubler nel caso della CV3D. Risulta dunque molto importante la sequenza dei comandi nella startup-sequence. In particolare tutti i patch e gli hack vanno lanciati dopo IPrefs (a meno di specifiche richieste come il caso di

Ecco come si risolve il bug del "Mostrare per nome".



VisualPrefs che va lanciato appena prima) e questo dopo il monitorfile. Nel box presente in questa pagina vi è un esempio di come stilare una startup-sequence adeguata. Un piccolo consiglio che diamo è di utilizzare la seguente utilità: LoadMonDrvs, che si può trovare su Aminet o nei nostri CD, la quale rimpiazza tutta quella parte della sequenza di avviamento riguardante i monitorfile velocizzando leggermente il caricamento. Riteniamo comunque che il miglior procedimento che si possa seguire è il seguente:

-spostare tutti gli hack (a meno di controindicazioni specifiche) dopo Iprefs

-disabilitarli momentaneamente tutti (basta far iniziare la riga relativa con un puntoevirgola)

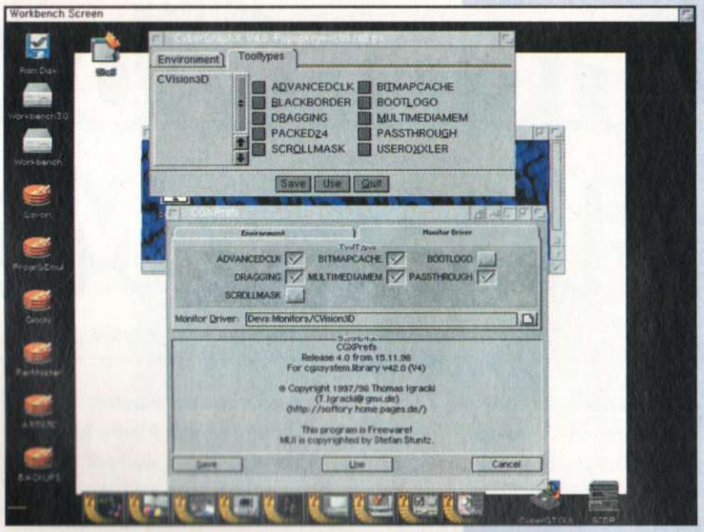
-provare in maniera intensiva il funzionamento del vostro sistema variando le variabili d'ambiente in modo da valutare qual'è la migliore combinazione di queste in fatto di velocità e stabilità.

-cominciare ad abilitare i patch uno per volta in ordine d'importanza decrescente (Ad esempio prima le NewIcons, poi VisualPrefs poi FastIPrefs, etc)

-in caso di problemi, prima di rimuovere il patch, verificare se fa conflitto con uno dei settaggi di CGX e valutare a quale dei dei sia meglio rinunciare.

Attenzione poi ai patch di IPrefs. In particolare è da evitare IPrefs2Fast e FastIPrefs 40.36b associato a CGX3. FastIPrefs 40.35 funziona invece molto bene con qualsiasi configurazione. Un altro patch da rimuovere per evitare conlitti è PatchDT.

C'è poi la possibilità che si verifichi un blocco nell'atto di caricare alcuni dosdriver come



Le due Commodity a confronto.

ad esempio quello di AHI, cosa dovuta ad un bug del comando Mount. Per ovviare a questo problema si provi ad aggiungere all'icona un TOOLTYPE ACTIVATE=(0|1).

Con CyberGraphX v4 viene fornita l'utilità CyberGraphX. Si tratta di una Commodity che permette di gestire tutti i tooltype e le variabili d'ambiente. Esiste un'alternativa che si chiama CGXPrefs reperibile su Aminet e disponibile sia per CyberGraphX v3 che v4. Rispetto a quella fornita di default, questa commodity alternativa ha qualche vantaggio come l'aiuto in linea. Concludendo, per la serie trucchi e barbatrucchi vi insegniamo un modo per ovviare al bug del "Mostrare per nome" negli schermi Hi e True color. Per prima cosa si devono selezionare tutti i file, poi tenendo premuto il tasto "Shift" si clicchi su uno di essi a caso; fatto questo dovrebbero risultare visibili in negativo tutti i nomi dei file.

Saluti e baci

Per questa volta abbiamo finito. Nella speranza che questa nuova rubrica sia cosa gradita, ci diamo appuntamento al prossimo numero. Sono ben accetti consigli, suggerimenti e domande di ogni genere, o anche soltanto un parere, in modo che queste pagine servano a risolvere i problemi di voi lettori, oltre a darvi una mano nel rendere il Workbench sempre più di vostro gradimento. Per ogni comunicazione scrivete all'indirizzo jim_f@iol.it, mettendo come titolo del messaggio "RUBRICA WB".

A circa un anno dal rilascio dei sorgenti del popolare pacchetto Communicator della Netscape, finalmente c'è chi si è deciso a prepararne una versione Amiga. Ricordiamo che Communicator è uno dei più completi package rivolti ad Internet, che include anche il famoso Netscape Navigator, probabilmente il miglior browser in assoluto. Il progetto, chiamato giustamente aMozilla, sembra procedere con successo, visto che non è un singolo programmatore ad occuparsi del difficile porting, ma un intero gruppo ben organizzato. Infatti in passato non pochi si erano avventurati nel tentativo, fallendo miseramente vista l'enome mole di lavoro necessaria, certamente non sopportabile da un singolo programmatore "per hobby". La versione sulla quale stanno lavorando è la 5, che include oltre al Navigator tutti gli altri pacchetti, che saranno rigorosamente gratutiti. Degni di nota il Composer HTML, che finalmente porterà un vero editor WYSIWYG per pagine Web (e non mi parlate di MetalWeb, è quasi peggio di FrontPage per PC), senza dimenticarci del software di gestione per la posta elettronica e i newsgroups. Attualmente Communicator (che tra l'altro gira perfettamente in emulazione Mac sotto SS e con un'ottima velocità) esiste già in versione nativa 68k (quella per Mac), ed è da questa che stanno portando la versione per Amiga. A detta del team di sviluppo seguirà a ruota anche una versione per PPC che utilizzerà il veloce processore RISC montato nelle PowerUP per i processi maggiormente avidi di CPU, come la decodifica delle immagini. Visto che esiste anche una versione PPC, ci si può aspettare tempi di ultimazione abbastanza rapidi. Intanto i programmatori stanno promuovendo l'iniziativa anche commercialmente, visto che non potranno vendere il prodotto finale si stanno scatenando con sponsor e t-shirt "aMozilla" in vendita presso il loro sito (www.thelads.demon.co.uk). Al momento una versione beta ancora non è disponibile, ma è già stato svolto il lavoro sull'interfaccia, che userà come prevedibile le librerie MUI. I primi screenshot sono già comparsi in rete, anche se si dovrà aspettare ancora prima di vedere una prima versione funzionante. In particolare sarà interessante vedere come verrà implementato il Javascript (per il Java temo non ci sia speranza). Il progetto aMozilla porta una ventata di novità nel campo dei browser, argomento da tempo fermo. Mentre IBrowse e Voyager non vengono aggiornati da tempo immemorabile, solo AWeb sta proseguendo nello sviluppo, ed è anche l'unico che attualmente supporta il Javascript (ed è anche velocissimo, peccato che abbia quell'interfaccia così brutta...), e c'è da aspettarsi che per contrastare aMozilla subirà un'impennata di qualità, soprattutto per quanto riguarda i plug-in, che a quanto pare saranno presenti in gran copia della prossima versione. Tenete d'occhio il loro sito oppure le pagine di EAR, presto potremo anche noi usare quel capolavoro di Netscape, speriamo solo che sia stabile come lo è sulle altre piattaforme.

Incontro con Fleecy Moss

di **Paolo Pettinato** (paulpetty@iname.com)

Proponiamo un'interessante intervista a Fleecy Moss illustre ex di Amiga Inc. che, dopo il licenziamento avvenuto nel novembre scorso si e' lanciato in un progetto considerato dai piu' utiopistico e folle. Il nome del progetto e' KOSH e vedremo che le idee di Fleecy sono molto chiare e concrete e potrebbero portare ad una vera rivoluzione informatica. Non ci resta che aspettare e vedere (e magari partecipare), intanto leggiamo l'intervista ad opera di Paolo Pettinato, direttore della rivista WEB AmiWorld Online (www.amiga.eden.it) (da cui è tratta), con traduzione a cura di J. Thomas e C. Scognamiglio di ATO.

L'intervista

EAR: Caro Fleecy, grazie per aver acconsentito all'intervista.

Fleecy: Nessun problema. E' soltanto tramite lo scambio di idee ed il dialogo che la comunita' puo' fiorire e prosperare. Comunicazioni e trasparenza, in ambedue le direzioni sono la chiave per una piattaforma sana.

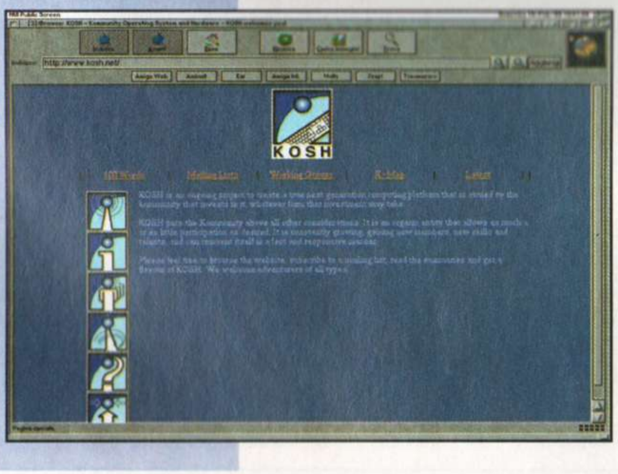
EAR: Un personaggio della tua fama non bisogna di presentazioni. Sarebbe invece interessante conoscere qualcosa della tua vita priviata... (hobby, da quanto sei amighista, le tue avventure con Amiga).

Fleecy: Sposato con un'amabile 'rossa' scozzese, 2 bimbi ed una bimba neonata. Iscritto all'universita' per studiare scienze del computer e psicologia, mi sono trovato profondamente annoiato dagli atteggiamenti dei docenti e quindi ho passato la maggior parte del mio tempo in biblioteca o davanti ad un computer per i fatti miei. Sono stato coinvolto in filosofia, ecologia, arti marziali, cercando, credo, un percorso che fosse sensato.
'Rotte le righe' dall'universita' sono finito nella trascurata societa' IT. Di giorno codificavo rapporti e progettavo sistemi, e di notte lavoravo sul mio materiale, sistemi radicali, ho scritto 3 romanzi, ho giocato un 'sacco' di calcio.
Il primo Amiga e' stato nel 1993 - A1200 - macchina meravigliosa. Esattamente quello che un computer varebbe dovute essere - amichevole, facile da utilizzare, e tuttavia in grado di darti tutto il potere nel caso volessi programmare. Ho giocato ad un mucchio di giochi - il mio favorito naturalmente era Cannon Fodder, che ho ancora da terminare. CAnnon Fodder 2 e' stata una grandissima delusione. La sensible avrebbe potuto certamente sviluppare ulteriormente quel genere ma si e' limitata ad aggrommare altre mappe per lo stesso motore - uno spreco terribile.
Ho avuto una 'divergenza di opinioni' con il mio capo e di seguito sono dovuto partire per gli States, sono finito on-line scoprendo la meravigliosa comunita' Internet di Amiga, senza piu' voltarmi indietro. La comunita' e' cosi' potente perche' molti dei suoi membri sono comunque dei professionisti di grande talento. Gli ultimi 5 anni, senza una reale proprieta', hanno prodotto il fatto che Amiga e la comunita' diventassero qualcosa piu' di un mero mercato. I membri della comunita' stessa farebbero bene a ricordarselo, invece di essere a caccia di salvatori per tutto il loro tempo. Questa piattaforma esiste ancora SOLAMENTE grazie alla comunita' che l'ha tenuta in vita e ha continuato a sviluppare negli ultimi anni. Non accettate sostituti.

EAR: Ho notato una sostanziale divergenza nel modo in cui la comunita' Amighista concepisce Amiga. C'e' chi lo considera un semplice ammasso di silicio più o meno utilizzabile. Chi invece parla di una ideologia amighista, una visione particolarissima dell'information tecnology. Qual'e' la tua posizione?

Fleecy: Se fosse solo per il silicio, allora la comunita' sarebbe morta, traslocando verso il prossimo pezzo di sabbia magica. Non esiste dubbio che tutto sia cominciato in questo modo, ma la magia che Jay ed il suo team sono riusciti ad instillare in Amiga hanno causato un risveglio, un'infusione di potere nella gente che precedentemente era intimorita dall'era tecnologica.
E' diventato molto di piu', decisamente una filosofia. Mai optare per la seconda scelta. Potenza attraverso l'eleganza e la semplicita'. L'hardware ed il sistema operativo rappresentano semplicemente una porta, un mezzo di sopravvivenza ed un metodo di lavoro nell'univesro digitale. E' questo cio' che rende l'Amiga molto piu' che un mercato. Gli operatori di mercato convenzionali semplicemente non sono in grado di capire che cio' che costituisce l'Amiga non e' un agglomerato di brevetti o l'esistenza di altri partner nella tecnologia. E' qualcosa di immensamente piu' potente.

EAR: Per favore, introduci brevemente Kosh: cos'e', come e perche' e' nato?



Ecco la home-page di KOSH, un po' spoglia, ma ricca di idee e di contenuti (www.kosh.net).

Fleecy: KOSH sta per Kommunity OS and Hardware (Sistema Operativo e Hardware della Komunita'). E' un tentativo di creare una piattaforma che sia posseduta dalla comunita' e che si renda utile ad essa, al contrario dello stato attuale delle cose. KOSH accetta il fatto che la comunita' sia la parte piu' importante di qualsiasi piattaforma, e che i talenti, le passioni e la lealta' di questa siano le risorse piu' preziose. Il Sistema Operativo e l'Hardware sono soltanto il nucleo intorno a cui la comunita' cresce e crea.

Cio' e' nato, sotto molti aspetti, gia' dai tenpi in cui la Commodore affondo', quando molti si resero conto che la comunita' Amiga non avrebbe mai potuto fare affidamento su un solo proprietario per la propria sopravvivenza e salute. Quando il mio contartto presso Amiga Inc. non e' stato rinnovato, molta gente della comunita' mi ha contattato, dicendo che era finalmente giunta l'ora di agire, che erano intenzionati ad investire qualsiasi sforzo necessario per arrivare ad una piattaforma che supportasse la comunita' e non sempre il contrario.

E cosi' nacque KOSH. Un tentativo di creare una REALE piattaforma della nuova generazione che sarebbe stata di proprieta' della comunita' di utenti, sviluppatori, giornalisti, accademici ed alcuni investitori, pero' in un corretto equilibrio, di modo che la comunita' rimanga sempre l'elemento primario. Cosi' KOSH ha visto molto velocemente la gente di Mac, Linux, PC, Be ed Amiga avvicinarsi al progetto.

Ora abbiamo da produrre.

Il nostro sito internet www.kosh.net e le nostre mailing list avvicinano i membri della comunita' e permettono uno scambio di opinioni fra i piccoli gruppi di sviluppo e la crescente comunita'. Non esistono segreti, ne' radar a cui sfuggire. Siamo orgogliosi della nostra comunita' e di cio' che stiamo cercando di ottenere. Insieme.

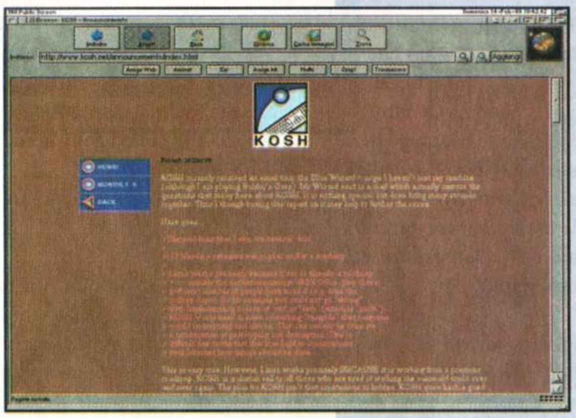
EAR: Che rapporto c'e' tra Kosh e Amiga?

Fleecy: KOSH e' una piattaforma ed organizzazione nuova di zecca. Non esistono legami formali con Amiga o Amiga Inc. Senza formalita' KOSH plaude la filosofia Amiga come e' stata creata da Jay, Carl, Dave e altri, e successivamente sviluppata dalla comunita' stessa. Abbiamo anche imparato moltissimo dalla variegata storia commerciale dell'Amiga. La comunita' non puo' esistere senza una piattaforma ed una piattaforma non puo' esistere senza una comunita'. La chiave e' la continuita', sia che si parli di proprieta' che di strategia e di visioni, che del fare onore ad ogni parte della comunita'. Non abbiamo intenzione di ripetere gli stessi errori commessi con l'Amiga, o con Linux, Be e Mac. Visto che azionisti, profitti, dividenti e politica non sono parte di KOSH, potremo evitare le trappole e concentrarci ai reali problemi, la piattaforma e la comunita'.[...]

EAR: L'ideologia Amighista prescrive che ogni cambiamento dello scenario informatico venga dal basso, che ogni miglioramento sia frutto delle imposizioni di una comunita' consapevole della propria importanza, mantenuta unita anche grazie ad una informazione corretta e non di parte. KOSH e' figlio di tale convinzione? Se si, perche'? E come intende mantenere, se non accrescere, l'attuale consapevole comunita' Amighista?

Fleecy: KOSH e' piuttosto figlio del modello Jungiano di 'inconsapevolezza collettiva'. Le compagnie tradizionali pagano milioni di dollari per servizi di consulenza che escano allo scoperto intervistando utenti e mercati. Per una piattaforma basata sulla comunita' tutto cio' e' superfluo. Fedelta' alla comunita' crea fedelta' alla piattaforma. Permettendo alle strutture di feedback (reazione) di esistere e dando loro potere, esse cresceranno, evolveranno e diverranno la massa collettiva, quasi una matrice taoista, in quale ogni persona e' la piu' importante e la meno importante allo stesso tempo. Un artista sa molto meglio di un ingegnere grafico come vuole vedere funzionare il proprio sistema. Creando un ritorno ed una uguaglianza di regole, entrambi saranno in grado eccellere e la piattaforma e la comunita' ne saranno arrichiti nel loro complesso.

La questione della comunita' Amiga e' qualcosa di completamente differente. KOSH e' una piattaforma completamente nuova. La comunita' Amiga attualmente segue l'Amiga Classic. Credo che la comunita' Amiga debba chiedersi quanto segue: cosa significa esattamente 'Amiga'? Ed agire di conseguenza alla risposta che riusciranno a dare.[...]



Una delle sottopagine del sito creato da Fleecy Moss, troverete molti spunti interessanti ed anche una serie di mailing list a cui iscriversi.

EAR: C'e' una relazione tra il progetto Kosh e il sistema multiprocessore Impulse Coldfire a 600 MIPS della IAT Manufacturing?

Fleecy: Drew Tarmey e' un membro attivo di KOSH. Il pensiero di KOSH e' quello di dare potere agli sviluppatori. E' stato progettato per essere indipendente dall'Hardware. Cio' permettera' agli sviluppatori Hardware ed agli utenti di scegliere, a pertire dalle macchine PC standard fino ai processori e bus proprietari piu' esotici.

EAR: Il fatto stesso che Kosh (intesa come azienda) venga gestita dalla comunita' comporta un generale interessamento da parte di ogni utente e una matura consapevolezza dell'importanza del proprio ruolo. Tali prerequisisti fondamentali sono stati, fino ad ora, appannaggio esclusivo di piccole comunita'.

Paradossalmente, il successo di Kosh potrebbe essere una fonte di debolezza, perche' comporterebbe una integrazione in una comunita' attiva e consapevole di utenti ignari e poco motivati... Un decadimento qualitativo dell'utenza lascerebbe spazio alla demagogia, alla strumentalizzione a beneficio di pochi.

Fleecy: Tutto questo e' vero e rappresenta sempre un pericolo costante. Questo e' il motivo per cui siamo in costante riesame, dibattito e reinvenzione di noi stessi. Al momento la comunita' si e' divisa in 4 parti, ognuna con un suo rappresentante liberamente eletto che spingera' la comunita' in avanti, tramite una dittatura benigna ed eletta. In tutto cio' la gente conoscera' e si fidera' di un individuo, pero' questo individuo eletto dovra' preoccuparsi di portare avanti con le proprie forze tutto il processo.

Cio' potra' funzionare oppura anche no -

la nostra piu' grande forza e' il fatto che possiamo reinventarci se vediamo che le cose non funzionano. La grande forza del Sistema Operativo e' che esso semplicemente fornisce un ambiente nel quale ogni singola persona potra' adattare e sviluppare il proprio mare di oggetti. Noi forniamo la tavolozza e gli utenti provvederanno all'immaginazione e la costruzione, ad ogni livelo essi desiderino.

EAR: Scusami Fleecy, mi spiace essere cosi' critico con un progetto davvero meritevole come il tuo. Eppure lo devo fare. Perche' spero che queste mie obiezioni ti possano aiutare a rendere perfetto questo gia' ottimo progetto.

Fleecy: Nessun motivo. Questo e' PRECISAMENTE cio' che KOSH desidera. Non pretendiamo di avere tutte le risposte o di sapere tutto e non vogliamo mentirvi dicendo che abbiamo a cuore i vostri interessi quando saranno invece i nostri. Solo insieme si puo' crescere.

EAR: Esiste, invero, una soluzione: distruggere il sistema dell'indifferenza, massimizzando il numero e la qualita' della comunita'... E per fare questo, si deve promuovere gli stumenti per l'accrescimento della consapevolezza individuali, riviste in primis. Sono previsti supporti per le pubblicazioni dedicate ai prodotti Kosh?

Fleecy: So scrivere ma non sono un giornalista. Sono uno sviluppatore. Molti giornalisti ed utenti sono stati coinvolti, pur non essendo sviluppatori essi vogliono poter contribuire in qualche modo. Questo e' il posto per loro. KOSH e' tutta la gente. Se esiste un problema la gente interessata si riunisce e trova la soluzione. KOSH ha anche bisogno di supportare le realta' commerciali e deve permettere la nascita di un mercato. Quale complesso organico, la comunita' reagisce e si adatta ai bisogni della comunita'.

EAR: In questo calderone di sistemi alternativi, che ribolle di tentativi da parte di ciascuno di emergere, c'e' davvero posto per Kosh?

Fleecy: Si. Siamo in procinto di creare sia un'organizzazione della prossima generazione che una piattaforma della nuova generazione. Molti asseriscono di possedere o di star lavorando su entrambe, ma i fatti semplicemente non lo confermano. Quasi ogni Sistema Operativo oggi esistente e' un discendente diretto del modello Turing/Von Neuman ed ogni realta' commerciale persegue un codice operativo pressoche' meccanicistico. Per KOSH Nuova Generazione significa passare dal meccanicistico all'organico, il Komunitario, il distribuito. Tutti gli spiriti avventurosi sono i benvenuti.[...]

EAR: Come spiegheresti ad un alieno la filosofia di Amiga?

Fleecy: [...] La filosofia Amiga puo' venire sintetizzata come potenziamento personale. Essa fornisce mezzi che permettono a chiunque di fare realmente cio' che desidera, sia che si tratti soltanto di giocare, che usare degli applicativi, configurare il proprio sistema, rimpiazzare o sviluppare elementi chiave; ed inoltre tutto cio' avviene in maniera elegante ed intuitiva. E' realmente il LEGO del mondo informatico.

EAR: Allo stato attuale, consiglieresti a qualcuno di comprare un Amiga Classic e non un Pc o un Mac?

Fleecy: Quando compri un computer, non lo fai per avere una macchina che compia delle azioni prefissate, ma per tutto cio' che e' in grado di eseguire, le applicazioni, le capacita' hardware. Potrei consigliare ad una famiglia di reddito basso di comprare un Amiga per la ricca e varia disponibilita' di software educativo per i loro bambini? Potrei raccomandarlo ad un uomo d'affari che ha bisogno di interfacciarsi ed integrarsi con i propri clienti nel mondo del commercio?
L'Amiga Classico ha 5 anni. I possessori hanno fatto poco per incorraggiare o stimolare gli sviluppatori, i venditori o i giornali. La maggior parte della gente oggigiorno, per poter avere il proprio Amiga aggiornato di tutti il software della comunita', deve conoscere realmente il proprio sistema. Non sappiamo neppure che futuro attenda l'Amiga classico, sempre ammesso ce ne sia uno. Le ditte da cui noi utenti dipendiamo hanno cancellato i loro piani oppure hanno ridirezionato i loro sforzi.
Per quanto possa odiare il fatto, dovrei dire no.

EAR: Esiste nella comunita' Amiga una non quantificata percentuale di fedelissimi utenti ma con lo sguardo troppo limitato ad Amiga, senza alcuna voglia di guardare ad altri sistemi, o di rimboccarsi le maniche e lavorare a Kosh. Cosa vorresti dire a costoro?

Fleecy: La gente deve fare cio' che la rende felice. Se agire in questo modo li soddisfa, devono seguire i loro cuori. Per un certo periodo l'Amiga e' divenuto una comunita' piu' chiusa ed introversa. Spesso cerca un salvatore, una ditta che si carichi dell'onere di salvarla. ...E tuttavia la comunita' Amiga e' LA comunita' che ha lavorato per mantenere se stessa in vita, scrivere nuovo software, costruire nuovo hardware. E' un mistero. per quanto riguarda KOSH, e' una cosa completamente diversa. Non esiste ancora niente, a parte un sito internet e alcuni documenti. La gente puo' farsi coinvolgere a propria discrezione. Ancora, ognuno deve fare cio' che lo soddisfa.

EAR: Ok, a livello "filosofico" Kosh e' l'utopia che tutti vorrenmo vedere realizzata. Praticamente, avrete bisogno di investimenti. Attualmente, chi finanzia? Avete gia' ricevuto delle offerte di investimento?

Fleecy: Abbiamo avuto delle offerte, tra cui alcune da delle ditte. Tuttavia queste richiedono qualcosa di piu' che buone intenzioni. Oltre a cio' la struttura di KOSH e' tuttora in fase di dibattito mentre si discute anche in favore di un modello completo di sorgenti liberi GNU/GPL. Lavorero' a questo per il prossimo mese.

EAR: Sono d'accordo con te. Dimmi la verita', amico mio, dopo l'ultima delusione non credi piu' nei progetti di Gateway?

Fleecy: QNX e' una grande compagnia ed il crescente mercato della Convergenza Digitale vedra' un enorme salto in avanti dell'integrazione tra computer ed apparecchiature nella vita della gente. I vecchi modelli dovranno venire abbattuti - ora e' l'informazione ed il desiderio di utilizzarla ad essere piu' importante. Le opportunita' sono sempre li' ma il campo e' sempre piu' affollato di grandi nomi che entrano nella mischia. Ho le mie opinioni, ma non mi sentirei a mio agio a diffonderle senza ricorrere ai servizi di un buon avvocato.[...]

Conclusioni

Ringraziamo Paolo per la sua interessante intervista ed ovviamente Fleecy per averci esposto la sua utopia. Speriamo che questa diventi realta', potrebbe veramente essere qualcosa di rivoluzionario.

A U R A



Aura ™ è un veloce e potente strumento per la produzione di animazioni, video pittura e video layering. Aura™ combina le caratteristiche chiave dei più rinomati programmi di disegno, composizione, animazione a celle, effetti speciali, animazione 2D, e generazione di personaggi in un unico software. Si può aggiungere movimento a qualsiasi immagine, colore, elementi 2D e 3D, effetti e titoli; opera su strati illimitati ottenendo in modo facile e veloce posizionamenti chiave, animazioni 3D ed effetti speciali. Gli animatori tradizionali troveranno che il supporto di Aura™ per la tavoletta grafica permette un uso a prova di 'matita'. Supporta i formati dei più diffusi programmi grafici quali: LightWave 3D, Inspire 3D, 3D Studio Max™, Softimage 3D™, Adobe Photoshop™, Metacreations™, Painter™ e sistemi di editing-non lineare come Adobe Premiere™, DPS™, Video Action Pro™.

DISPONIBILE PER PIATTAFORME:
Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT.

DISPONIBILI VERSIONI PER STUDENTI E ISTITUTI

LIGHTWAVE 3D
MANUALE IN ITALIANO

LightWave 3D è un software di animazione 3D professionale incredibilmente potente. Con LightWave 3D è facilissimo creare sofisticate animazione 3D con effetti cinematografici. I suoi sistemi di Ripresa (Layout) e Modellazione (Modeler) sono intuitivi, completi e facili da usare. I suoi punti di forza sono: *software multi-piattaforma, ineguagliate caratteristiche* di modellazione e di definizione fotorealistica con effetti delle scene animate, architettura aperta per moduli aggiuntivi e calcolo su reti connesse (ScreamerNet) o sistemi multi-processore. Le caratteristiche avanzate di LightWave 3D soddisfano tutte le esigenze delle produzioni professionali di grafica 3D sia statica che animata. LightWave 3D racchiude enormi potenzialità e una grande ricchezza di strumenti. Il pieno supporto dell'OpenGL, di QuickDraw 3D® e di Direct3D™ permette di vedere le proprie creazioni e di agire su di *esse in tempo reale. LightWave 3D è adatto ad ogni situazione;* la sua mappatura di proiezione *frontale permette di integrare oggetti 3D con immagini 2D per ottenere spettacolari effetti speciali* ed animazione. LightWave 3D ha uno dei migliori motori di rendering; grazie alla sua robusta e stabile architettura e alla dotazione di moltissimi *moduli aggiuntivi (plug-in) inclusi nel pacchetto, LightWave 3D è* indiscutibilmente il pacchetto ideale per tutti gli sviluppatori. DISPONIBILE PER PIATTAFORME: Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup.; SGI Silicon Graphics/Irix 5.2 o sup. / SUN Sun Microsystems/Solaris 2.5.1 o sup. **LightWave 3D** è stato utilizzato per creare effetti speciali in: Titanic, Star Trek: Voyager, Star Trek: Deep Space Nice, X-Files, James Bond GoldenEye, Hercules, Casper: A Spireted Beginning, Batman VS. Mr. Freeze: SubZero, Men in Black. LightWave 3D è il software adottato dalle migliori case cinematografiche (Disney, Cinesteia, Area 51, Digital Muse, Intelligent Light Digital Imaging, Fusion Films, ecc.) e da produttori di videogames (Sony, Sega, Sierra-On-Line, Microsoft, Inc., Lucas Arts, Activision, Disney Interactive, Electronic Arts, ecc.). Disponibili versioni per studenti e Istituti. Inoltre, disponibile Competitive Up-Grade da software 3D concorrenti (richiedere elenco).

Inspire 3D
MANUALE IN ITALIANO

Inspire 3D è uno strumento di animazione software indirizzato sia ai neofiti che ai professionisti dei nuovi mezzi di diffusione, quali artisti grafici, sviluppatori multimedia e progettisti Web. Inspire 3D fornisce una elevata qualità di modellazione 3D e un'eccellente capacità di calcolo. La combinazione tra l'alta qualità dei risultati ottenibili e la facilità d'uso la rendono strumento ideale per grafici e progettisti Web/multimediali. Un'importante componente del prodotto è il cd '3D Interactive' (in dotazione) che fornisce ai neofiti un corso di formazione interattivo sulla modellazione 3D al fine di garantire produttività fin dal primo instante. Inspire 3D ha un rapporto qualità/prezzo unico per il mercato dei software di grafica 3D low-cost permettendo inoltre di salvaguardare l'investimento software effettuato. Infatti, **grazie alla possibilità del '3D Upgrade', è possibile acquistare 'il fratello maggiore' LightWave 3D ad un prezzo molto conveniente.** *Inspire 3D offre elevate capacità produttive perchè si basa su tecnologie* vincenti che NewTek ha sviluppato per LightWave 3D. Il suo motore di *rendering infatti usa lo stesso motore di calcolo di LightWave 3D con* l'aggiunta di funzionalità specifiche per l'uso nel multimediale. DISPONIBILE PER PIATTAFORME: Intel/Win 95/98 - NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup. **Incluso nella confezione CD-ROM INTERATTIVO: Corso di animazione e modellazione 3D.** Disponibili versioni per studenti e Istituti. Inoltre disponibile Competitive Up-Grade da software 3D concorrenti (richiedere elenco).

PER RICEVERE GRATUITAMENTE MATERIALE INFORMATIVO COMPILA IL TAGLIANDO IN TUTTE LE SUE PARTI (IN STAMPATELLO) E SPEDISCILO IN BUSTA CHIUSA A **Db-Line srl** (INDIRIZZO A LATO)

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO *DEI PRODOTTI NEWTEK* ☐

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI *PRODOTTI NEWTEK + VIDEOCASSETTA DEMO LIGHTWAVE* (Spedizione via Posta in contrassegno di L. 30.000) ☐

NOME & COGNOME ____________________

VIA & N° ____________________ CAP ________

CITTA' & PROV. ____________________ PREF. & N. TEL. ________

AUTORIZZO DB-LINE SRL AD INSERIRE I MIEI DATI NELLE LISTE PER L'INVIO DI MATERIALE INFORMATIVO, PUBBLICITARIO O PROMOZIONALE A NORMA DELLA LEGGE 675/96. IN OGNI MOMENTO, AI SENSI DELL'ART. 13 DELLA L. 675/96 POTRÒ AVERE ACCESSO AI MIEI DATI, CHIEDERNE LA MODIFICA O LA CANCELLAZIONE OPPURE OPPORMI AL LORO UTILIZZO SCRIVENDO A DB-LINE SRL CORRENTE IN GAVIRATE (VA), VIA ALIOLI E SASSI 19 - TITOLARE DEL TRATTAMENTO DEI DATI RACCOLTI.

FIRMA ____________________ DATA ____________________

NewTek
DISTRIBUTORE PER L'ITALIA:
Db-Line srl
VIA ALIOLI E SASSI, 19 - 21026 GAVIRATE (VA)
TEL. 0332/749000 - FAX 0332/749090
e-mail: info@dbline.it - http://www.dbline.it

PARLI INTERNET? MAILING LIST DB-LINE e sarai aggiornato via e-mail su novità e offerte speciali: http://www.dbline.it/mhtm/_mailinglist.htm LATEST PRESS RELEASES: http://www.dbline.it/mhtm/_press.htm